ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32

joystick • N° 50 • JUIN 94

JUIN 94

joystick

LES JEUX SUR MICRO

SOLUTIONS

Ultima 8

Beneath a steel sky

Hand of fate

1942

DÉBARQUE SUR PC

LA 3DO

s'imposera-t-elle en EUROPE ?

WINDOWS

PC TOOLS/NORTON LE COMPARATIF

200 passeports EURODISNEY à gagner

CA-TAS-TRO-PHE...

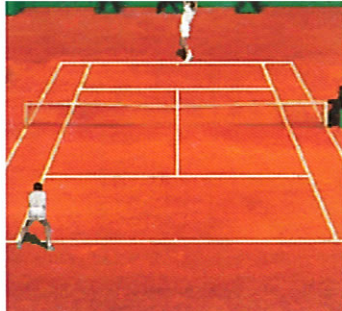
COMMODORE EST MORT !

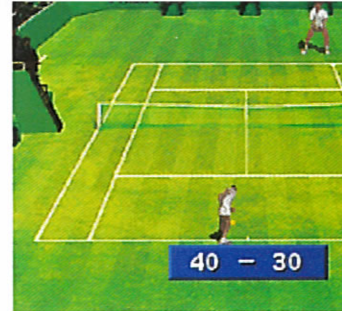
L'AMIGA : MORT OU RENAISSANCE ?

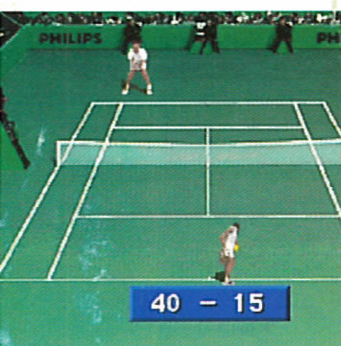


N° 50 • JUIN 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F





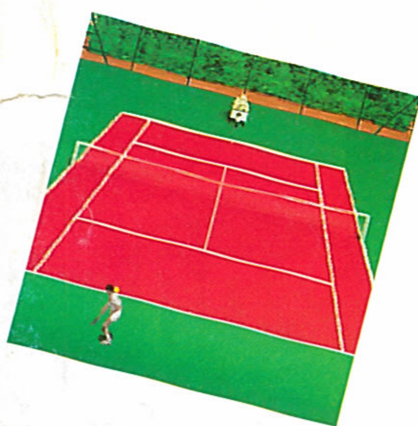




INTERNATIONAL TENNIS OPEN

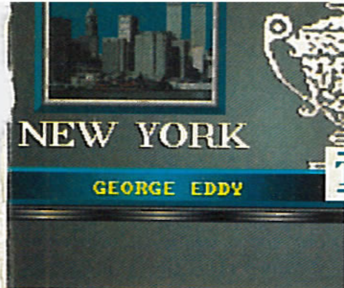


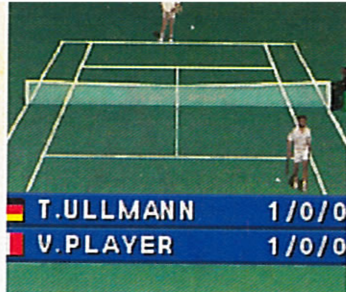
Le tennis comme vous ne l'avez jamais vu ni entendu!

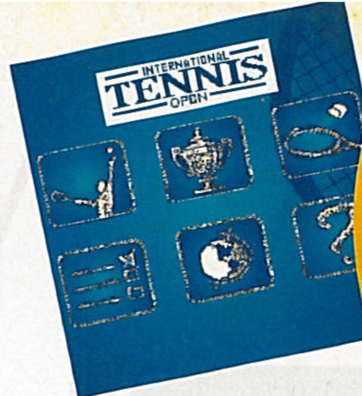




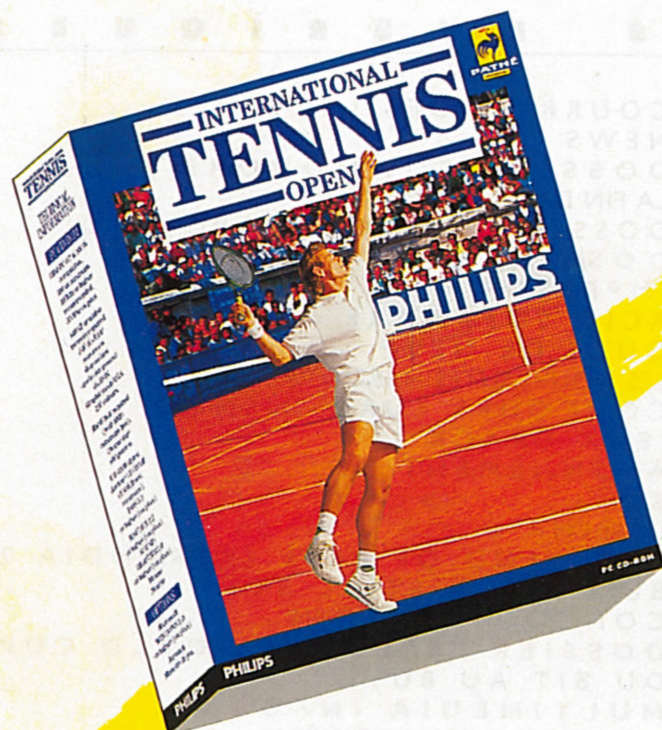


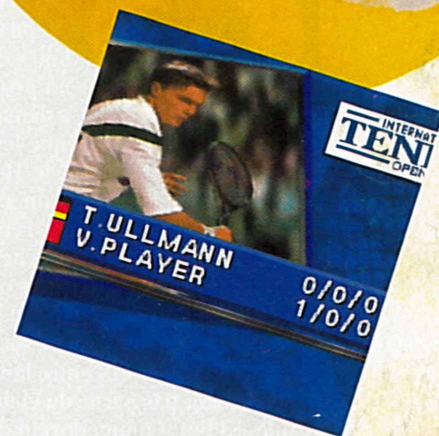
















trouvez l'atmosphère survoltée
s plus grands matchs.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN sur PC cd-rom, la simulation de tennis entre dans une nouvelle nsion, spectaculaire et interactive.

alité du graphisme, le réalisme des animations et de l'ambiance sonore vous entraînent au coeur de on. Les spectateurs applaudissent vos coups gagnants, le juge intervient pour le décompte des points, et ge Eddy, le journaliste sportif vedette de Canal +, commente le match avec sa verve et son enthoue légendaires. Sur les plus grands courts, à Paris, Londres ou New York, vous disputerez des matchs nés contre les meilleurs joueurs mondiaux et, grâce au mode 2 joueurs, vous pourrez même lancer des à vos amis !

un réalisme jamais atteint, les mouvements de la balle ont été modélisés mathématiquement et la strade jeu est assistée par un système expert permettant d'obtenir le jeu idéal, modulé en fonction du joueur se.

onde entier a les yeux braqués sur vous, alors ne décevez pas vos fans !

ts forts : 1 ou 2 joueurs. 3 modes de jeu (entraînement, match, tournoi). Choix des surfaces et de ersaire. 3 niveaux de difficulté. Plus de 1000 commentaires différents en français ou anglais. egarde de plusieurs matchs.



NFOS - DES CADEAUX AU
6 68 09 68
(2,19F TTC/mn)



PHILIPS

SOMMAIRE



On pourrait dire que l'avenir n'est pas reluisant, pour nous les adeptes de micro-informatique. En fait, c'est le terme "micro" qui pose un problème. À l'époque où tout ça a démarré (il y a dix ans), on avait tendance à considérer que les micros légitimes étaient le C64, le Spectrum, l'Oric, le TI-99/4A... Puis, quand sont arrivés les ST et les Amiga, on a tracé une frontière nette: les fabricants consuméristes, ceux qui vendaient à des particuliers des machines pas chères, comme justement Commodore et Atari, étaient des constructeurs de micro-informatique, et ceux qui vendaient des machines chères principalement pour des sociétés, comme IBM et Apple, étaient à mi-chemin entre la micro et la mini. En tous cas, ne faisaient pas partie du club fermé des bidouilleurs.
Aujourd'hui, Commodore n'est plus, et Atari bat de l'aile. Mais entretemps, Apple et IBM ont tellement baissé leur prix qu'ils sont, de fait, entrés chez les particuliers. Tiens, combien coûtait un ST ou un Amiga en 86? Plus d'une brique. En tenant compte de l'augmentation du coût de la vie, ça fait pas loin de deux briques d'aujourd'hui. Deux briques pour lesquelles on peut aisément acheter une machine à base de PowerPC ou de Pentium, qui bénéficie déjà d'une logithèque si vaste que quand on crie dedans, il faut trois bonnes minutes pour que l'écho revienne. En 86, la logithèque était si réduite que quand un logiciel sortait, on sablait le champagne.
Comparons les premiers numéros de Joystick – Hebdo, à l'époque – et les derniers. Avant, il y avait une bonne majorité de tests sur Amstrad CPC, et le second était l'Atari ST. Puis, vint le moment où, les jeux ne sortant plus, on a dû se débarrasser des tests Amstrad. Puis les tests ST se sont raréfiés. Aujourd'hui, les tests Amiga suivent le chemin peu à peu: il n'y a aucun nouveau jeu, ce mois-ci, pour l'Amiga 500 (même s'il y en a sur A1200 et CD-32).
Bref, ne restent plus que les tests PC, quelques superconsoles, et un peu de Mac. Mais en même temps se profilent la réalité virtuelle, l'hypermédia, la télé interactive, plein de trucs pas très bien définis mais dont on sent bien qu'ils donneront des fruits bientôt.
Aujourd'hui, les possesseurs d'Amiga sont troublés. Pour leur machine, c'est une mort annoncée (je ne parle même pas des ST, pour qui on a dépassé le stade du faire-part). Que vont-ils devenir? Et nous, Joystick, quand il n'y aura plus de micro, que va-t-on devenir? Est-ce la fin?
Bien sûr que non. L'Amiga est mort, tant mieux. Le ST, l'Amstrad, le ZX-81 sont morts, tant mieux. C'est parce que les machines se déprécient vite que la technologie évolue rapidement. Les machines que vous achèterez demain (ou après-demain, selon l'état de votre compte en banque) seront meilleures, plus rapides, plus puissantes, les jeux seront plus travaillés, plus fouillés, plus proches du joueur.
Et de toutes façons, on sera toujours là pour vous aider à jouer le mieux possible, le plus possible. Dans dix ans: numéro spécial sur les implants cervicaux "Total immersion" d'Ultima 45. Réservez-le dès maintenant chez votre marchand de journaux!

Michel Desangles

JOYSTICK 50 JUIN 1994

LES RUBRIQUES

LES TESTS 70

JOYSTICK A 50 ANS !

POUR ETRE TOUT À FAIT PRÉCIS, ÇA FAIT 50 NUMÉROS QUE JOYSTICK MENSUEL EXISTE. IL NE S'AGIT DONC PAS TOUT À FAIT DE 50 ANS MAIS ON NE VA PAS CHIPOTER: 50, C'EST 50.

A l'origine, on avait prévu de mettre un gâteau d'anniversaire dans chaque numéro, mais malgré tous nos efforts, impossible de faire rentrer les bougies. De toute façon, 50 bougies, c'est nul. Le temps d'allumer la dernière et la première a déjà coulé sur le bô gatô. Avec un peu de malchance, ça risque même de mettre le feu à la nappe. Après, les pompiers débarquent, il marchent sur le gâteau et la moquette est pleine de crême au chocolat (on avait prévu un gâteau au chocolat). Finalement, pour pas gâcher, on s'est contenté de jeter un regard sur le numéro 1. Entre ce premier numéro mensuel et ce numéro 50, près de 8 000 pages et des tonnes de jeux testés vous contemplent. Précisément, ça fait environ quelques milliers de jeux testés, genre trois, comme dans "Trois Mille". Vous voulez d'autres chiffres ? 42, 65, 6, 98 et 12. Et 50, donc. Cinquante ans, ça fait une paye. C'est dingue, on écrivait dans Joystick alors qu'on était même pas nés. Ça me sidère. Faudra que je vérifie un truc à ce sujet parce que c'est vraiment très étonnant. D'autant plus qu' à la sortie de ce numéro 1 mensuel, Joystick avait déjà existé dans sa version hebdomadaire et que certains d'entre nous y travaillaient déjà. Alors, ça fait nettement plus de 50 ans pour ceux là. J'ai du faire une erreur d'appréciation quelque part, mais que cela ne vous gâche pas ce cinquantenaire. Cinquantenaire... Un demi-siècle... Bizarre...

50 ANS AVANT

La lecture de ce Joystick mensuel numéro 1 permet de se rendre compte que le marché a pas mal évolué sur certains points. Pas toujours en bien. Outre l'intérêt historique, ça permet aussi de prendre conscience des progrès et désillusions qui nous attendent. Dans le courrier des lecteurs, on nous demandais des tuyaux pour programmer sur Amstrad CPC 6128. Le problème est réglé, il n'y a plus d'Amstrad CPC. Enfin, si, il en reste chez les gens, dans des placards, mais plus chez les éditeurs. Eh oui ! ce laps de temps n'a pas été faste pour certaines machines. Pourtant, l'avenir s'annonçait radieux dans les "news". On y présentait un câble permettant de relier son CD-Rom (audio) à son Spectrum, C64 ou Amstrad préféré, afin de lui faire profiter d'une compilation Codemaster de 600 Mo. Le produit est sorti, mais lorsque les éditeurs ont eu rempli un CD complet, ils sont passés à d'autres machines. On présentait aussi une carte PC pour Atari ST. Il semblerait que l'Atari n'ait pas supporté d'abriter cette vipère dans son sein. Pour être positif, on parlait aussi de Infocom. A l'époque, l'éditeur n'était connu que pour ses jeux en mode texte. Depuis, Infocom a édité Zork, un jeu complètement multimédia. Pas mal. On annoncait aussi la naissance d'un nouvel éditeur. Un certain Cryo. Ils ont fait du chemin. En revanche, les virus n'ont pas fait trop de chemin. Certes, il existe encore des utilisateurs qui se trouvent contaminés de temps à autre, mais de façon général, le virus informatique n'est plus trop à la mode. Plus à la mode non plus, Flight Simulator 3, dont Micro Application parlait dans l'un de ses bouquins de l'époque. En 90, on parlait ausi de... Attendez... 90 ? Mais ça fait pas 50 ans ! J'ai décidément du faire une erreur de calcul. Je ne vois pas trop où on a été pêcher cette histoire de commémoration. Qu'importe. En 90, donc, on parlait du jeu Seven Gates of Jambala, sur Amiga et ST. C'est pas étonnant que la version CD 32 testée dans ce numéro 50 nous paraisse dépassé ! Un truc rigolo, c'est le calendrier de sortie des processeurs Intel. La sortie du 80686 était prévue pour 95. Bingo ! la chose est effectivement annoncé. Ce qu'on ne savait pas, c'était que Intel se mettrait au grec. Le 586 est donc devenu le Pentium et on peut imaginer que le 686 s'appellera l'Hexium et le 786 l'Eptium, ou un truc dans ce goût-là.



DEMAIN VU D'HIER

A propos de prospective, le numéro 1 de Joystick comportait l'interview de Paul Cuisset, scénariste et programmeur des Voyageurs du Temps. Avec un jeu pareil, pas étonnant que l'interview ait porté sur l'avenir. Et, je ne vous l'apprends pas, l'avenir d'hier, c'est le présent d'aujourd'hui. Le présent, quoi. Voici quelques extraits assez intéressants :

"Dans un an, peut-être qu'on aura des CD-I et des CD-ROM."
"Dans deux ou trois ans, on aura des équipes qui iront tourner des séquences avec des caméras. A partir de là, on fera des montages informatiques et ce sera vraiment du cinéma."
"On fera ST, Amiga, CD-I, et quand le CD-I sera devenu prioritaire, on fera CD-I, puis ST et Amiga et puis uniquement CD-I un jour."
"Si demain le PC VGA 256 couleur se répand et qu'on peu faire des trucs super, ça m'intéresse."
"Les gros jeux de l'avenir seront faits par des équipes énormes."

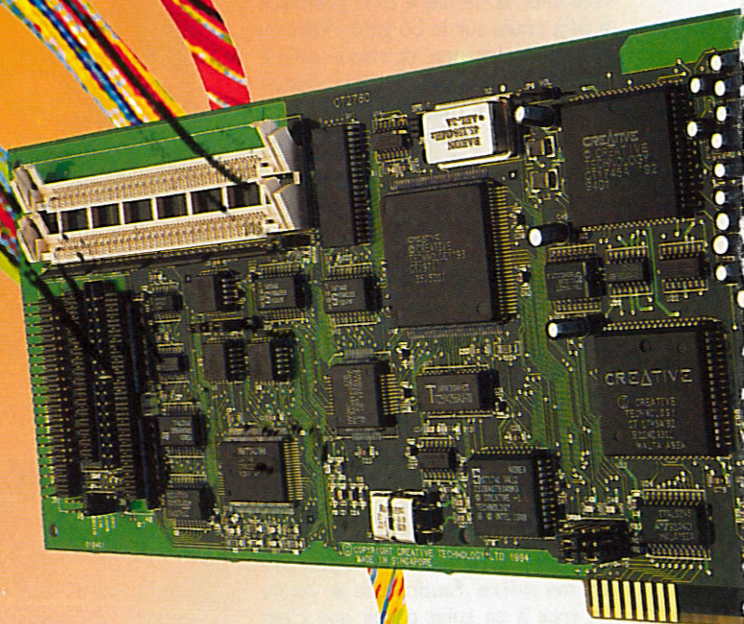
A part pour le CD-I, c'est un 20 sur 20. Et à propos de 20, ça me fait penser à 50 . Plus j'y pense, plus j'ai l'impression que toute cette affaire m'a l'air assez embrouillée. Le plus troublant, c'est que tout le monde a l'air au courant. C'est vrai qu'il fallait le faire, mais de là à déranger des soldats américains, canadiens, anglais, c'est un peu exagéré. Remarquez que c'est assez flateur, mais je le dis tout net : c'est un peu excessif. A la limite, c'est même assez gênant. Pensez-donc, il parait qu'il y aura Mitterrand. Pas le neveu, hein ? le vrai Mitterrand, celui qui grince. Je ne savais pas qu'il lisait Joystick.
Moulinex

DANS 50 ANS...

"... on bossera tous sur Amiga"
(Pinky, testeur).
"... j'aurais changé 400 fois ma config"
(Lord Casque Noir, testeur).
"... j'aurai Photoshop 43 et Free Hand 32. Le pied"
(Linos. Directeur artistique).
"... le 36 15 Joystick sera parfait. Mais j'ai une ou deux idées pour l'améliorer"
(Mic Dax. Télématique).
"... Cinquantenaire ? C'est un nouvel éditeur ? Je les appelle !"
(Claude. Rédac chef).
"... Hein ? les cinquante ans de Joystick ? C'est une rubrique de Joypad, non ?"
(Philippe. Coordination Technique).
"... J'veux pas tester "Cinquantenaire", c'est tout le temps moi qui me tape les jeux de dernière minute ! "
(Calor, testeuse).
"... "50" ou "cinquante" ?"
(Simone. Correctrice).
"... vous avez des idées de dossiers pour le numéro 100 ? (Marc. Big boss).
"... 50 ans ? Mais ça tombe en plein bouclage ! (Corinne, maquettiste).
"... t'as pas une autre photo, pour le cinquantenaire ?" (Djima, maquettiste).
"... quoi ? Cinquante astuces ? J'ai encore ouvert aucune enveloppe
(Tonton Stephane. Soluces).
"... 50 Silicon Graphics à gagner ? Ok, on fait le concours !
(Isabelle. Chef de publicité).
"... tu as lu ce bouquin anglais sur l'étymologie du mot "cinquante ?".
(Michel Desangles, éminence grise)
"... C Koi ? C sur Mntl. Bsr, a +"
(Alain, animateur télématique).
"... cinquante tickets de course ? mais il vient d'où le coursier ?"
(Laurence, secrétaria).
"... on l'avais déjà fêté, à HHHebdogiciel
(Moulinex, testeur).

Sound

- Polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects ™
- Synthétiseur E-mu 8000
- Circuit Advanced Signal Processor intégré
- Téléchargement de fontes sonores SoundFont ™
- 512 Ko RAM, extensible à 28 Mo
- Effets réverb, chorus et QSound
- Triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi



INCLUS !

Superbe design et haute performance

Blaster AWE32 : la techno à fond !



TECHNO...LOGIQUE

La carte audio AWE32, c'est d'abord une Sound Blaster. Et puis, c'est la toute dernière sortie. Tu vois le style : maxi performante, hyper éclatante !

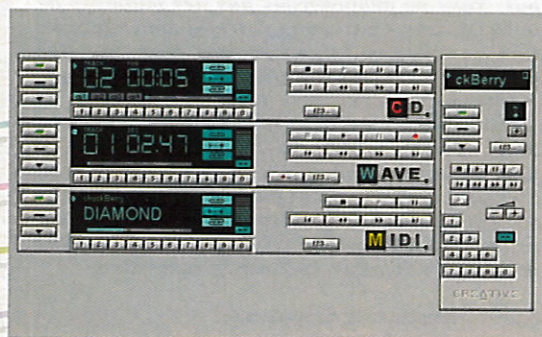
TECHNO...MUSIQUE

Côté D.J., tu peux y aller : avec une bonne centaine d'instruments de musique et des tas d'effets sonores en mémoire, une super restitution du son CD et de la voix, tu fais ce que tu veux sur ton PC. C'est aussi bien qu'une table de mixage «pro», mais c'est moins cher !

CREATIVE
CREATIVE LABS

Nouveau Support Technique :
(1) 39 20 04 21

Nouveaux logiciels avec télécommande intégrée



Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ....

Tél. : ....

Je suis intéressé par :
- ❑ Sound Blaster AWE32
- ❑ Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro
- ❑ Sound Blaster 16 Basic
- ❑ Sound Blaster CD Discovery
- ❑ Sound Blaster 16 MultiCD
- ❑ CD-ROM Upgrade kit

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

....

A renvoyer à : Creative Labs - Les Manèges - 12, av du Général de Gaulle - 78000 Versailles
sous enveloppe correctement affranchie.

APPROCHE (1) 30 57 59 00

LE COURRIER DE LECTEURS QUI ECRIVENT

Monsieur,
Abonnés depuis le mois de janvier 1994 à Joystick, à la demande de plusieurs élèves intéressés, âgés de 12 à 15 ans, nous sommes pour le moins étonnés de la couverture et du contenu des pages 48-53 du N°48 d'avril 94. En conséquence, nous avons résilié notre abonnement pour l'année en cours. Vous remerciant d'en prendre bonne note, nous vous prions de croire, Monsieur, à l'expression de nos sentiments contrariés.

Anne Mabrer, bibliothécaire, collège du Foron, Moillesulaz, Suisse.

Madame,
Nous comprenons votre réaction, mais vous n'avez pas suffisamment confiance en la vertu de vos élèves. Vous devriez pourtant savoir que le sexe ne les attire pas. A 15 ans, pensez donc, Madame, on ne s'intéresse pas à ces choses-là; l'étude du latin et la théologie sont bien plus captivantes, surtout après une bonne marche au pas de gymnastique sur cinq kilomètres en culotte courte dans la neige ou après une longue procession en l'honneur de la Sainte Vierge.
Non, Madame, rassurez-vous quand vos élèves expriment le vœu de partir en randonnée, ça n'est pas pour aller faire youkaïdi youkaïda tout vêtus de cuir tyrolien, mais bien au contraire pour grimper le plus haut possible, car, comme le dit l'hymne national, "au ciel montent plus joyeux les accents d'un cœur pieux".
Quand vous êtes choquée par notre dossier "les jeux vidéo et le sexe", soyez certaine qu'ils seraient bouleversés si d'aventure un ouvrage de Sade, de Miller ou de Bukowski échappait par accident — le cauchemar ! — à votre scrupuleuse sélection de bibliothécaire. Ils ne toléreraient pas cette négligence, rappelez-vous l'émoi qu'ils avaient manifesté quand vous les aviez emmenés au cinéma voir "Bernard et Bianca", le dessin animé de Walt Disney. Tout ce sexe, quelle débauche, c'était dégoû-tant!
Sachez bien, Madame, que votre décision nous plonge dans la plus profonde des déceptions. Tout ce gâchis pour des corps dénudés, pour ces filles qui poussent le vice jusqu'à avoir finalement obtenu il y a peu le droit de vote dans les derniers cantons suisses qui le leur refusaient à juste titre... Ah, Madame, non contentes de s'afficher en tenue légère, les voilà qui demandent à pouvoir s'exprimer, quelle incontinence. Pardonnez-leur, elles ne connaissent pas le bonheur de se donner entières à des maris de bonne éducation, lesquels s'interdisant de les désirer autrement que pour donner vie à un enfant beau comme le Christ, une fois tous les trois ou quatre ans.
Madame, notre faute est grande et notre chagrin inconsolable. À présent, je vous prie de m'excuser, j'ai enregistré hier soir un programme diffusé par Canal Plus, j'ai une irrésistible et soudaine envie d'aller le regarder... Ça s'appelle "l'œil de Vichy".

Et maintenant, un message au lecteur anonyme mais nantais quand même qui a écrit à propos du CIP, des violences policières, de son dégoût. Je lui prie de m'excuser de ne pas pouvoir publier son courrier, il est un peu long et c'est l'unique raison pour laquelle je ne le fais pas. Cher lecteur, envoyer des pavés à la gueule d'un CRS, j'admets que c'est jouissif. Mais, puisque tu le regrettes après, laisse tomber. Tu es étudiant en droit, fais-en quelque chose: des jeunes capables d'envoyer valdinguer des poubelles, il y en a plus qu'il n'en faut, ils n'ont pas besoin de toi, pas dans la rue.
Et puis, bon, avec toutes ces questions dans le dedans de sa tête, tu sais ce qui va lui arriver, au rebelle? Il va se planter grave, et, aigri, il ira signer chez les CRS. Alors bosse, et ne nous gonfle pas la mémé.

Salut les Joymen,
Pourquoi n'êtes-vous pas à la télé? Pourquoi ne pas proposer une émission de jeux vidéo sur Canal Plus: ils sont vachement cools. Et pourquoi ne pas débuter dans une émission comme "Nulle Part Ailleurs", oui, l'émission avec l'Autre, là, et ses drôles de jambes. Je pense qu'il pourrait y avoir une ouverture intéressante!

Un gars qui se fait appeler Front 242 (et qui nous appelle les Joymen).

Finalement, on ne sait pas si on veut faire de la télé. Franchement, qu'est-ce qu'on peut faire avec des jeux vidéo à la télé? Ça ne passe pas bien, c'est ennuyeux, ça n'intéresse qu'une infime partie des type qui regardent (ça s'appelle aussi des téléspectateurs). On ne voit pas bien l'intérêt. Bon, c'est peut-être parce que nous sommes pris dix milliards de vestes, ça doit nous rendre méchants. Mais, sérieusement, si on ne doit faire que du jeu vidéo, ça ne nous branche pas vraiment. Si on peut y faire ce que nous faisons dans le magazine, alors ok. Mais nous n'y croyons pas trop, parce que ça revient à dire: "bonjour monsieur le producteur, vous ne nous connaissez pas, c'est la première fois que vous entendez parler de nous, nous n'avons strictement aucune expérience à la télé, on a des tronches pas possibles, mais on a une mince d'idée super chouette: vous nous filez une émission à nous, on y parle un peu des jeux vidéo et beaucoup de ce qui nous passe par la tête, on fait ce qu'on veut, vous allez voir, ça va plaire". Jusqu'à maintenant, ça n'a pas marché, mais c'est vrai que nous n'avions pas jusque-là pensé à le dire dans le canard. Si ça se trouve, tu imagines, il y a un producteur de télé ultra-puissant qui va nous lire et qui va nous appeler pour dire que ça lui plaît, foncez, cocos, vous avez carte blanche?..

Salut à tous...
Doom est effectivement un jeu superbe; le prix du premier niveau est correct, même si je m'attendais à mieux pour du shareware (105 francs avec les frais de port).
Là où ça se gâte, c'est pour acheter la suite. Prix du jeu complet (c'est ça ou rien!), 300 francs. Avec le prix du premier niveau, ça nous fait un jeu à 400 francs, gloups! Et je ne vous parle même pas de la version CD (la seule disponible chez Micromania): 499 francs. Prix total pour les "heureux" possesseurs du premier niveau: 600 balles. Vous appelez ça comment, vous?

Joël Garrigues (Nice)

On appelle ça de l'arnaque, de l'escroquerie, du vol, c'est éhonté. Vous voyez le Guignol de Jean-Pierre Coffe? Oui? Bon, ben voilà, c'est nous, nous sommes dans cet état-là (je vous jure!) quand on nous parle de shareware. "Oh ben non les enfants, ah mais alors non, non mais où on va là, sinon, alors non quoi c'est vrai", blabla.
Entendons-nous bien, les amis. Ça n'est pas le prix du jeu qui nous choque. Ça, c'est l'éditeur qui vend son truc, il a le droit de choisir combien il veut que ça lui rapporte. Quand bien même il n'aurait bossé que deux heures dessus (programmer Doom en deux heures, le pied!..), c'est lui qui l'a pondu, il en fait ce qu'il veut. C'est à vous de savoir si vous suivez, c'est votre problème, pas le sien.
Non, ce qui nous met hors de nous, c'est le coup (d'habitude, à ce moment de la phrase, je place toujours mon "coup/coût", ça fait beauf-intello, mais là je suis fatigué, et on va finir par me confondre avec Séguéla, ça me ferait mal) du shareware. Parce que le principe du shareware, quand même, il faut le savoir, c'est celui de la "copie libre". Quand un programmeur décide de mettre son soft dans le shareware, cela signifie d'une part qu'il est un peu couillon si son soft est bon (il pourrait se faire les mumuches en or, mais non, il veut pas. En fait, il se fait de l'argent, je vais y revenir plus tard) et d'autre part que n'importe qui a le droit de le recopier, il n'est pas protégé et il n'est pas interdit de le dupliquer autant qu'on le veut, contrairement aux programmes commercialisés. Si on vous file un shareware ("Tiens, voilà René! Ça tombe bien, j'avais un shareware à filer à quelqu'un, je crois que ça va te tomber dessus, vieux!"), non seulement ça n'est pas MAL, mais en plus, vous avez le droit d'en filer une copie à un copain ("Tiens, voilà Machin!", etc), si ça vous amuse.
À condition, bien sûr, que vous ne fassiez pas payer cette copie. Ah bin non, c'est normal, ça n'est pas vous qui avez fait le soft, ça ne serait pas JUSTE que ce soit vous qui touchiez de l'argent. Bon, que vous fassiez payer la disquette sur laquelle vous copiez le soft shareware, ok, c'est normal, mais rien de plus, vous ne devez pas en tirer profit. Voilà, alors ça c'est le principe du shareware. J'avais dit que je reviendrai sur quelque chose, m'y voilà. L'auteur du soft shareware va quand même essayer de toucher un peu d'argent, en glissant un petit mot dans le soft. Par exemple, il écrira: "si ce programme vous satisfait et si vous l'utilisez, veuillez m'envoyer trois dollars à l'adresse suivante". C'est une question de confiance. Si vous utilisez pas mal son programme (qui peut être volontairement bridé ou incomplet, histoire de vous motiver un peu plus), vous vous devez de récompenser directement son concepteur. La rémunération est faible, puisqu'il n'y a pas de frais de publicité, pas de distributeur ou d'éditeur à payer. Tout le monde est content, le programmeur devenu un peu moins pauvre va pouvoir développer un nouveau soft encore plus intéressant.
Là où ça ne va pas, c'est que des distributeurs et même des magazines reprennent du shareware à leur compte et le revendent très cher, bien plus que le prix d'une simple disquette. Ils se justifient en disant que la diffusion d'un shareware revient très cher, qu'il y a des coûts de duplication, d'emballage, etc. Macache, ça n'a rien à voir. S'ils ne sont pas capables de le faire pour un prix très bas, qu'ils ne vendent pas de shareware, et basta, personne ne les y oblige. Un distributeur, quand il vend un programme commercialisé par un gros éditeur, il est bien forcé de respecter le prix fixé par l'éditeur, en se contentant de la marge qu'on veut bien lui consentir. Et s'il n'arrive pas à s'y retrouver, et bien il appelle l'éditeur et lui dit qu'il renonce à vendre son soft. Ben voilà, qu'il fasse pareil pour le shareware: si le prix fixé par l'auteur, zéro franc zéro centime, ne lui convient pas, qu'il laisse tomber. Seulement, naturellement, un auteur isolé n'a pas les mêmes moyens de contrôle qu'un gros éditeur et sa kyrielle d'avocats. C'est bien plus facile à arnaquer, non?..
Alors c'est à vous de refuser de payer un tel prix, vous les consommateurs. Pour une fois que des gens pensent à vous, il faut que des escrocs en profitent, c'est un peu fort. À vous de réagir, à vous de faire jouer la concurrence, il y a des associations ou même des sociétés qui diffusent du shareware et du freeware (équivalent au shareware, si ce n'est que l'auteur ne demande pas explicitement de récompense) pour des prix très convenables.
Quant à nous, maintenant que nous avons un téléchargement sur notre serveur, nous n'en abuserons pas. Nous ne proposerons pas des milliards de programmes pour nous faire le maximum de thunes, mais uniquement une sélection des meilleurs, et à un tarif inférieur à celui pratiqué habituellement, puisque le 3615 JOYSTICK est à 99 centimes la minute, là où 99% des serveurs de téléchargement sont à 1,27 ou 2,19 francs la minute. Et puis, de toutes façons, nous, ça n'est pas pareil, ça n'est pas comparable, ne nous gonflez pas la mémé. Sérieusement, soyez vigilants et aidez ces développeurs qui souhaitent gagner leur vie sans lier leur destin au bon vouloir d'éditeurs grassouillets.

Merci d'envoyer vos courriers à:
JOYSTICK - COURRIER DES LECTEURS
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

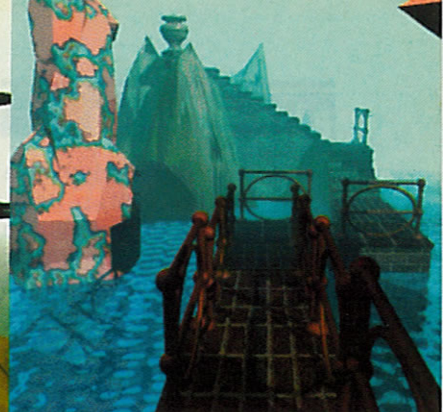
Ce courrier n'est pas dédié à Ayrton Senna, qui ne m'avait jamais dédié aucune de ses courses.

Courrier reposant écrit sur donf sonore Mano SOLO, album "La marmaille nue", 1993, Carerre Music, réf: CA851-4509-94122-2. Pas de donf visuel ce mois-ci. Pas de poster de Lecanuet non plus.





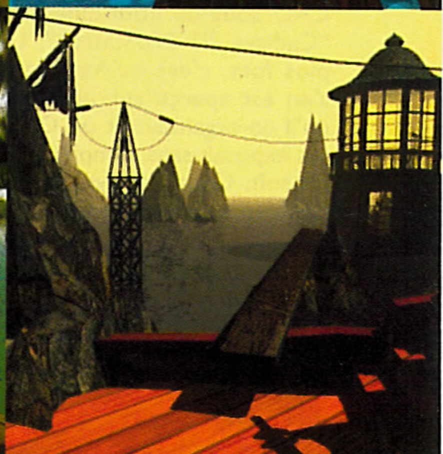




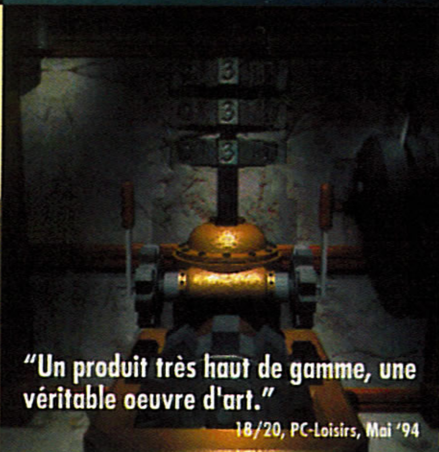




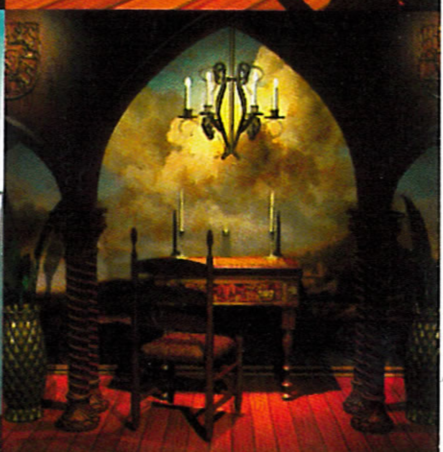




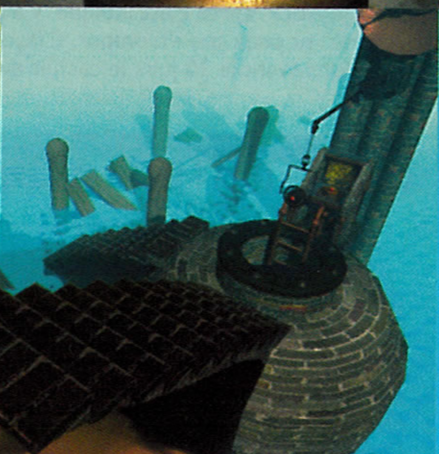




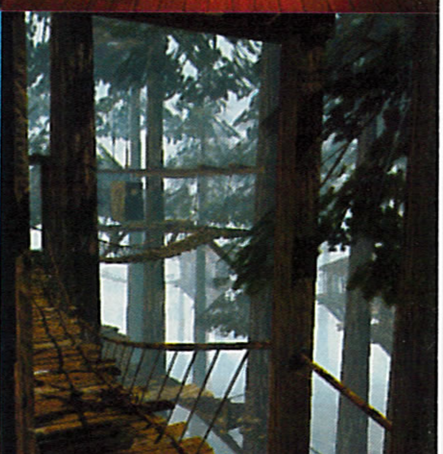








quatre dimensions six sens





Perdez-vous dans le monde de Myst.

Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.

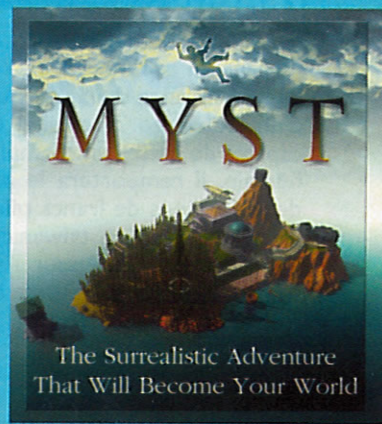
Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.





Brøderbund®





BÊTA VERSION

L'éditeur Autodesk, que vous connaissez peut-être à cause de son best-seller 3D Studio, vient de remporter le procès qu'il avait intenté contre la société Cadisys Corp. Autodesk l'accusait de commercialiser une copie de son soft Auto-CAD sous un nom différent, "Cadisys 3D ProStation". Le plus fort, c'est qu'Autodesk s'en est aperçu sur un salon qu'il co-organisait et où Cadisys exposait sans complexe ledit soft. Chez Cadisys, on est pas bien malin...

DAEDALUS

Au vu du succès remporté par ses produits en Europe, Creative Labs a décidé d'implanter en République d'Irlande une unité de production, de gestion, ainsi qu'un support technique. Creative explique que l'Irlande a été choisie en raison du haut niveau d'éducation de sa population active, de son infrastructure très développée en matière de télécommunications, de ses facilités d'expédition et de la qualité de ses prestations dans le domaine de la localisation. Ne serait-ce pas aussi parce que les salaires y sont bas et les ouvriers peu syndiqués ?

SYNTAX ERROR

Non, non, je n'ai pas ressorti mon bon vieux C64 ni décidé de vous parler d'Objectif Nul. En fait, Syntax Error est un fanzine N/B d'une quinzaine de pages parlant d'Atari ST, de PC et de CD-Rom. Le numéro coûte 10 francs et on peut s'abonner au 57, cours Julien, 13006, planète Marseille. N'écrivez pas planète, sur l'enveloppe.

FRATRIE

David Mechner, le frère du Jordan qui a pondu Prince of Persia, se lance dans l'écriture d'un jeu de go. Si celui-ci est capable de battre un champion humain, il remportera le prix de 10 millions de francs offert par une fondation taiwanaise. Y a du boulot car pour l'instant, aucun programme ne bat un bon humain.

news

LA JUNGLE

La Jungle, vous connaissez ? Ça pourrait assez bien résumer ce qui se passe dans l'univers du jeu vidéo. Faisant feu de tout bois, Gremlin annonce Jungle Strike sur PC et PC CD-Rom. Argument du "jeu": la guerre du Golfe est terminée. Pourtant, une force encore plus terrifiante se prépare à agir au cœur de l'Amérique. Eh oui, il s'agit de Carlos Ortéga. Prenant le train en marche, Gremlin part, un an après Microprose, à l'assaut des narcotrafiquants. Passons sur le scénario directement inspiré par le Pentagone, et avouons que le graphisme laisse augurer d'un jeu très esthétique. Vous pourrez piloter un F-117A, aéroglisseur MX-9 et une moto de guerre. Pour le reste, attendons la sortie.



Le fAbRiQuAnT LoGiTeCh a sIgNé aVeC 3DO Et pHiLiPs Un aCcOrD PoRtAnT SuR La fAbRiCaTiOn dE TrAcKbAlLs eT AuTrEs pAdS. bEaU DoUbLé !

MONSEIGNEUR ANGLAIS

Attention ! Pour la première fois dans l'histoire du monde, vous allez pouvoir poser toutes les questions que vous voulez à Lord British, l'auteur de la série Ultima. Voilà comment on va procéder: vous allez poser vos questions sur minitel (en français ou en anglais, peu importe pourvu que ce soit compréhensible), fin juin on va lui envoyer, et ses réponses seront disponibles sur minitel quelques jours après. Elles seront également publiées dans un prochain numéro de Joystick. Il suffit d'aller sur 3615 Joystick, après c'est indiqué, y a des panneaux fléchés partout, t'verras, tu peux pas t'tromper, d'façons c'est tout droit. Posez vos questions avant le 20 juin, le cachet du minitel faisant foi à minuit.

COMPATIBLES MAC

Apple semble vouloir autoriser certains constructeurs à commercialiser des compatibles Mac; il paraît même qu'IBM serait intéressé, figurez-vous. Officiellement, Apple affirme vouloir contrôler la conception de ces compatibles et souhaiterait n'accorder ces licences qu'à des sociétés non-américaines. C'est ainsi que, dans moins d'un an, un clone de PowerMac devrait être proposé par un constructeur asiatique et un autre de Mac 680x0 par un constructeur européen.

Quel intérêt pour Apple? Le premier, c'est bien entendu de pouvoir compter sur des rentrées rapides d'argent frais, au moment où la compagnie se rend bien compte qu'elle a englouti des sommes importantes dans des projets très coûteux (Newton, son réseau international, la conception du PowerMac, Kaleida, etc).

Le deuxième, c'est escompter voler des parts de marché de façon décisive à IBM et surtout à Microsoft en favorisant la baisse de prix des machines. On a effectivement l'impression qu'Apple ne peut pas prendre le risque de baisser encore davantage le prix des Mac, sous peine de grignoter un peu plus ses bénéfices (en chute en 93 alors que son chiffre d'affaire a augmenté).

Un PowerMac à moins de 8000 francs, ça vous dit? Vous en rêviez, alors qui le fera?

FAITES GAFFE

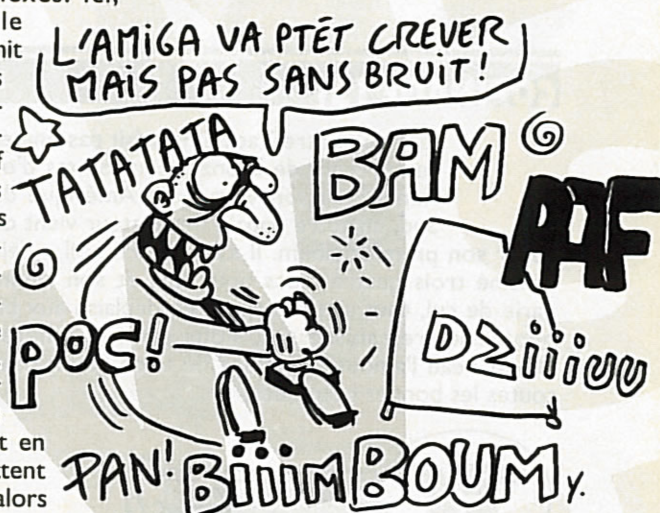
La Justice américaine vient d'accorder une subvention de 250000 dollars à un éditeur chargé de développer un algorithme anti-pédophiles. Ces affreux bonhommes pullulent en effet sur les réseaux américains pour se mettre en contact (ça n'est pas qu'une allégorie) avec des petit(e)s jeunes. L'un d'entre eux a dernièrement été arrêté, il aura à répondre de pas moins de 187 affaires de pédophilie... Heureusement, les collèges suisses ne sont pas connectés à ces réseaux.

Q :)

Selon le rapport américain "Blue Highway: The Interactive Television Report", le marché de l'érotisme et de la pornographie sur l'autoroute de l'information (ou autoroute des données, ou Data Highway, ou Infobahn, tout est synonyme) représentera un chiffre d'affaires de 3 à 5 milliards de dollars d'ici six ans. Clinton est vraiment sans haine, comme dirait Marc, notre boss (qui aime beaucoup les jeux de mots).

SOLDAT INCONNU

Project-X sera bientôt une réalité. Ce jeu Amiga, édité par Team 17, va droit au but. Ici, on ne finasse pas, on ne se prend pas la tête avec des règles de jeu plus ou moins complexes. Ici, on tire dans le tas et on réfléchit après : trois types de vaisseaux, six niveaux, neuf configurations d'armes et des tonnes d'adversaires bien déterminés à venir "jusque dans nos bras, pour égorger nos fils et nos compagnes", et en plus ils ne mettent pas les patins alors que je viens de nettoyer. Bref, c'est un shoot'em up sans équivoque. Il paraît que la bande son est une "superlative soundtrack" et contient des "explosive SFX". Ça va faire du bruit.



JOYSTICK CHANGE D'ADRESSE

L'équipe de Joystick au grand complet vient de s'installer dans de luxueux nouveaux bureaux où la moquette est plus épaisse qu'avant, la ventilation plus fraîche, l'herbe plus verte et surtout plus proche (on est au rez-de-chaussée alors qu'on était au quatrième étage, avant), l'air moins pollué, les hôtesses d'accueil plus tahitiennes, bref, pour nous écrire désormais, il faudra composer le : Joystick, 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex. En passant, l'adresse qui est donnée dans les Jeux Crack est fausse (on n'a pas encore l'habitude. Même des fois, en allant au boulot le matin, on se trompe d'immeuble, on ne trouve plus notre chemin, on doit demander aux passants de nous aider. L'autre jour, je me suis même assis dans le siège de Moulinex en croyant que c'était le mien. Je vous explique même pas comment on était gênés).

COPINAGE (1)

Si vous avez besoin d'un conseil juridique sans avoir les moyens de faire appel à un avocat qui coûte les yeux de la tête, composez le 3617 CONSEIL. Ça a beau être fait par des copains, ils sont hyper-sérieux et pince-sans-rire. Gardez-vous ça dans un coin de la tête, ça pourra peut-être vous servir un de ces quatre.

TROP TÔT

66% des américains n'ont jamais touché un ordinateur de leur vie. Et on veut populariser la télé interactive, la réalité virtuelle et autres Infobahns. J'ai l'impression que pour une fois, on est deux mètres devant le vélo et qu'on ne touche plus les pédales.

BILL'S EXCELLENT ADVENTURES

Des nouvelles de notre ami Bill Gates, boss de Microsoft le plus riche du monde: il vient d'écrire un bouquin exposant sa vision de l'autoroute d'information, qu'il propose aux éditeurs américains contre quelques 15 millions de francs de droits. En fait, c'est un coup de pub pour lancer "Tiger", son interface "intelligente" pour l'autoroute en question.

PRESSIONS

Le 30 avril, Nintendo of America déclarait qu'elle était très satisfaite de la décision des autorités consistant à considérer la Chine comme un pays ne respectant pas les lois internationales sur le copyright. Le 2 mai dernier, l'administration américaine annonçait qu'elle se donnait encore un peu de temps pour statuer sur le cas de la Chine, avant de la déclarer ou non comme pays favorisant le piratage et la contrefaçon de software, de livres ou encore de K7 vidéo et audio. Dans l'affirmative, le président Clinton pourrait décider en juuin de limiter les échanges commerciaux entre les deux grands pays, la Chine bénéficiant jusqu'alors de conditions spéciales et favorables. Le 5 mai, la Chine annonçait une nouvelle série de mesures pour lutter contre le piratage, en s'équipant de tout un attirail de sanctions. Ainsi, les individus reconnus coupables de violation de copyright pourront écoper de cinq ans de prison et leurs biens pourront être confisqués.
Si Nintendo signe des accords de coopération avec des collèges en Suisse, c'est Joystick qui sera mal...



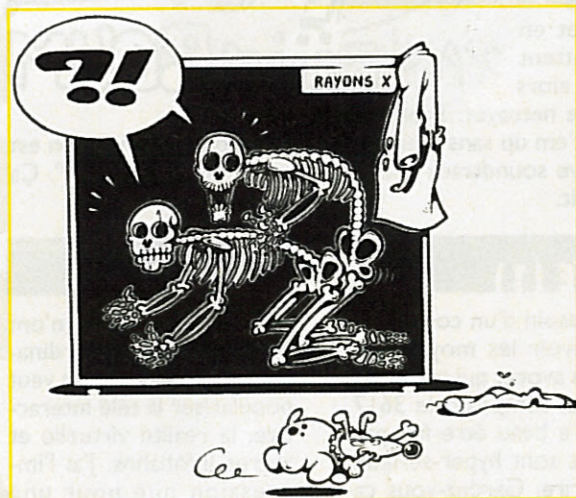
CRÉATEURS DE MONDES

Creative Edge prépare actuellement pour Mindscape un jeu qui ravira tous les mégalos. Baldy est en effet une simulation de monde, où il faut gérer le développement d'une population. À l'aide de différentes "corporations", qui vont des simples "travailleurs" et "soldats" aux plus excentriques "scientifiques" et "géants", il faudra développer des inventions qui permettront à nos petits "Baldies" de vaincre jusqu'à six autres civilisations, et passer à l'un des cent mondes suivants... Vous avez dit Populous et Settlers ? Ah ? j'vois pas pourquoi... Prévu sur PC, PC CD-Rom, Amiga 1200 et Amiga CD32 pour novembre.

news

COPINAGE (2)

Alors que notre Yacine n'en fait pas une et se contente de bronzer sur son tas d'or ramené de son voyage en Amérique du Sud, un autre copain dessinateur vient de sortir son premier album. Il s'appelle Pibo, il a déjà dessiné trois quatre trucs pour Joy, et son album parle de cul, tout simplement, n'en déplaise aux bibliothéquaires suissesses. Vous pouvez acheter "C'est beau l'amour" (Editions du Loch Ness) dans toutes les bonnes boutiques.



THANKSGIVING

L'éditeur Maxis commence à péter les plombs. Il annonce la sortie de Print Artist qui permettra d'imprimer ses enveloppes, ses cartes d'invitation, etc. Super pour Halloween ou Thanksgiving — chez nous, les Quakers — mais sous nos latitudes, je ne sais pas si cela se vendra. C'est d'autant plus étrange que le produit était déjà sorti il y a deux ans sous le nom de Instant Artist.

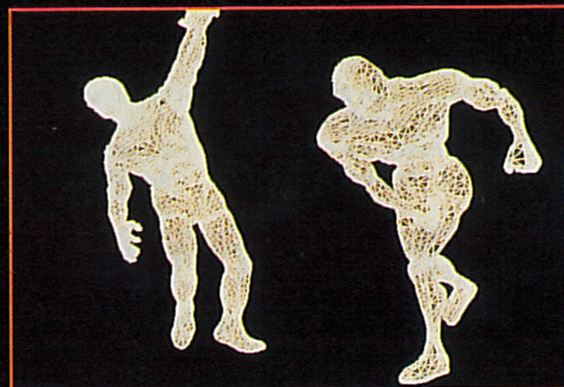
ACCLAIM PRÉPARE L'AVENIR

L'éditeur Acclaim s'apprête à ouvrir à New York son premier studio de création basé sur le système Duel. Mis au point par le Groupe de Technologie Avancée, le logiciel Duel permettra la saisie 3D d'êtres vivants, humains ou animaux. Le studio devrait, dès cet été, fournir des images 3D destinées à l'édition de jeux et l'industrie cinématographique.

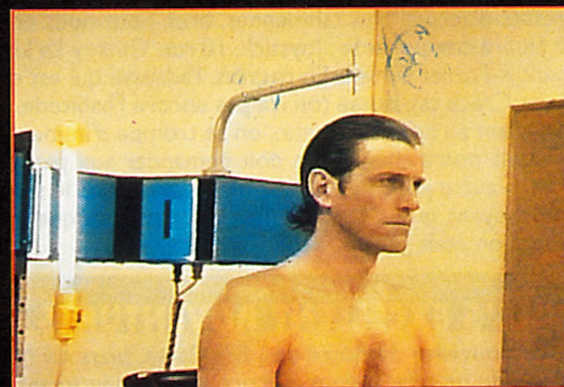
Le système Duel utilise des capteurs créés en collaboration par Biomecanic Inc. (la société travaille maintenant à plein temps pour Acclaim). Dans l'exemple présenté ici, chaque acteur était équipé de 50 capteurs catadioptriques (des pastilles réfléchissantes) filmés par 4 caméras synchronisées entre elles. Le grand intérêt d'utiliser des capteurs de ce type est qu'ils laissent les acteurs libres de leurs mouvements et qu'ils permettent la saisie de scènes en plan large, contrairement aux systèmes par champ magnétique limités à 3 mètres. De plus, contrairement aux concurrents qui ne gèrent que 25 points, Duel peut analyser jusqu'à 120 points. Après cette saisie, qui génère un squelette en fil de fer animé, on procède sur Silicon au mapping et l'image est traitée selon les techniques habituelles. Voilà pour la présentation, mais n'ayez crainte, on va suivre ça de très près.



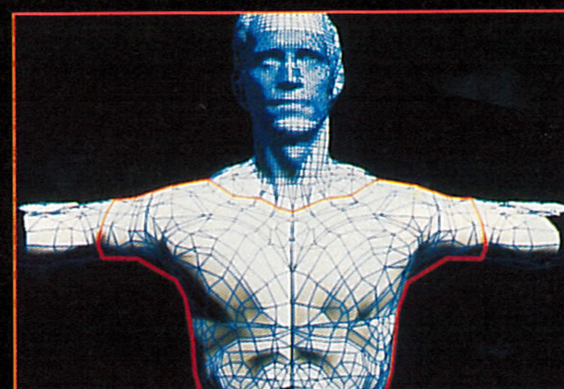
Prévu pour 95, Alien Trilogy,...



...porté sur diverses plates-formes CD-Rom,...



...serait le premier produit à bénéficier...



...de cette technologie de pointe.



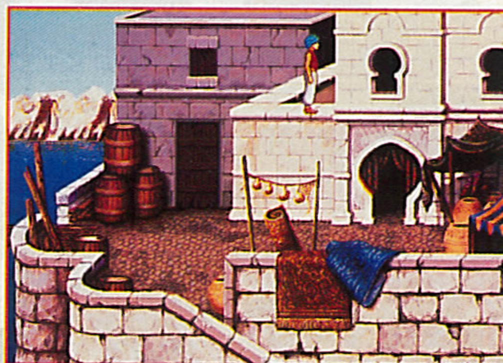
ROBOTS

Microsoft sort un CD-Rom intitulé "Isaac Asimov's The Ultimate Robot". Il comporte des explications détaillées sur le fonctionnement des robots, ainsi que des clips vidéo montrant Asimov en train d'expliquer ses trois lois et de commenter la robotique de manière générale. Faudra-t-il attendre qu'Arthur Clarke soit mort pour qu'on fasse des CD avec ses inventions?

TÊTE EN L'AIR

Microsoft a fait mener différents raids de police aux Pays-Bas où des revendeurs proposaient des copies de son environnement Windows 3.1, à un prix quatre à cinq fois inférieur à celui fixé par l'éditeur. Les revendeurs risquent jusqu'à quatre années de prison. C'est vrai, à force de voir un soft comme un standard, on oublie complètement qu'il a un prix et qu'il faut l'acheter...

PRINCE



Eh non, raté ! Il ne s'agit pas du nain de Minneapolis, mais de Prince of Persia 2, dont la version Macintosh est annoncée pour très bientôt. C'est même tellement bientôt qu'avec un peu de chance, la chose devrait être disponible lorsque vous me lirez. Édité par Broderbund, PoP 2, sous-titré The Shadow and the Flame, permet de retrouver l'ambiance Mille et Une Nuits et les personnages du premier volet. On croyait être débarrassé de Jaffar, le méchant : erreur, les emmerdeurs ont la vie dure, principalement dans les jeux vidéo. S'étant fait passé pour vous (enfin pour le Prince) au moyen d'un sort, il a enlevé la Princesse et, continuant sur sa lancée, il vous a transformé en mendiant et éjecté du palais. Vous voilà donc poursuivi par vos propres gardes et autant vous y habituer parce que ça va durer pendant 15 niveaux de jeu, très colorés, très mignons et on l'espère, très fluides.

ÉTRANGE BOUCLE

Atari a vendu certaines technologies de sa console Jaguar à la société Sigma Designs, qui a bien l'intention de s'en servir pour pondre des jeux extraordinaires et en FMV pour PC. Alors qu'à l'origine, la Jaguar était aussi un peu conçue pour concurrencer le PC, quand même, quoi. On n'a pas l'impression de revenir à la case départ?

EU TRIBIOUTE

C'est Andrew Solt, le réalisateur de l'excellent documentaire "Imagine" sur la vie et l'œuvre de John Lennon, qui se charge de raconter la même chose, mais sur CD. Bla bla Beatles bla séparation bla bla Yoko bla carrière solo bla blam, certes, mais on y trouve aussi des poèmes du dit Lennon, ainsi que ses films, ses dessins, et surtout, bien évidemment, sa musique. C'est Compton New Media et Warner Bros qui sortiront ça cet automne pour célébrer le presque quatorzième anniversaire de la disparition de Lennon.



Le chiffre multimédia interactif virtuel du mois: le 12.

SOYEZ IN

On ne dit plus "gestalt", ou "appartenance socio-culturelle", ou "archétype", on dit désormais "paradigme", en détournant un peu le mot de son sens originel (selon le Robert: 1. Mot-type qui est donné comme modèle pour une déclinaison, une conjugaison. 2. Fig., littér. Ensemble de notions, de réalités ayant un sémantisme commun). Exemple: "Je te dis que les gens veulent de la VR. C'est ça, leur paradigme".

BROADWAY DANNY ROSE

Activision vient de signer avec Peter Lenkov, scénariste de Demolition Man pour Warner. Outre ce film, on lui doit également le scénario d'une vingtaine de films pour la télévision et le théâtre. Il sera chargé de créer de nouveaux jeux.

UNIVERSITÉ (3)

Cette histoire d'université anglaise qui ouvre un DEUG de jeux vidéo, ça semble avoir suscité quelques vocations: beaucoup d'entre vous nous ont appelé pour avoir les coordonnées de cette université. On va faire mieux: le type qui s'occupe de ça là-bas s'appelle Professor John Lansdown, on peut lui téléphoner au 19-44-81-362-5035 (si vous n'appelez pas de France, le numéro international est 081-362-5035), et il s'agit de la Middlesex University Faculty of Art and Design. Attention: les places sont très limitées, et il faut être parrainé par une boîte de jeux vidéo.

FAITS DIVERS (1)

A Santa Fe en Californie, un truand au lourd passé criminel a attaqué un revendeur de micro-informatique. Quand je dis "attaqué", il l'a même carrément descendu sans prévenir, après quoi il s'est servi en ordinateurs et accessoires. Sans savoir qu'il était filmé par une caméra de surveillance. Aux USA, on ne plaisante pas avec ça, son visage a été diffusé sur toutes les chaines de télé; cerné par la police dans un hôtel, il a fini par se flinguer tout seul. Après certains éditeurs, voici donc qu'arrive une nouvelle race de gangsters de la micro. La différence entre les deux, c'est que ces derniers, quand on les coince, ils s'arrêtent une bonne fois pour toutes...



À SUIVRE

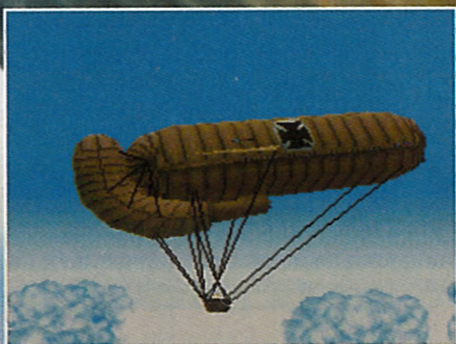
Si le simple fait d'entendre parler de "multimédia" vous fait dresser les cheveux sur la tête, sachez que Compaq édite un "Guide du savoir-choisir". Ce fascicule d'une quarantaine de pages illustré permet de faire la lumière sur différents termes et fonctions des PC, le tout accompagné d'un glossaire. Bon plan, la chose est disponible sur simple demande auprès de Compaq, Service Clients, 5, avenue de Norvège, B.P. 356, 91959, Les Ulis Cedex, ou au 3616 code Compaq.





- Ce Camel crache du plomb! Prenez les commandes de cinq chasseurs alliés et allemands de la Première Guerre Mondiale fidèlement reproduits, et apprenez à dompter le Sopwith Camel ou le Fokker Dr. 1.

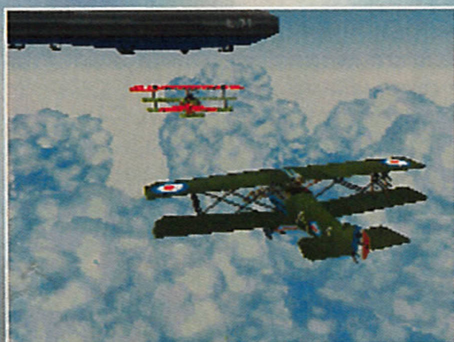
- Affrontez les plus grands as en combat tournoyant, et engagez autant de biplaces, de bombardiers, de ballons captifs et de Zeppelin que vous souhaitez grâce au générateur instantané de missions.





- Prenez part au conflit avec la même intensité que les héros de l'époque. Les 4 voies de la bande sonore numérique permettent de recréer fidèlement le bruit du vent, les rafales des mitrailleuses et le vacarme assourdissant de l'explosion des chasseurs.
- Revivez l'action de vos faits d'armes les plus glorieux grâce à l'enregistreur de missions.

- Reprenant le moteur de jeu de l'incontournable Strike Commander, Wings of Glory l'améliore encore en enrichissant de manière spectaculaire le niveau de détail des avions. Avec lui, percez les nuages et faites trembler le feuillage des arbres.



Véritables photos d'écran PC

news

PLAIES ET BOSSES VIRTUELLES

Ça ne pouvait pas durer: plusieurs groupes de chercheurs dans le monde ont constaté des effets néfastes à l'utilisation de casques de réalité virtuelle. La raison: le relief obtenu par projection de deux images de synthèse décalées dans les deux yeux est artificiel, et en soi n'a rien de grave, mais quand on enlève le casque, il faut à nouveau faire travailler les muscles oculaires, qui ont du mal à se réadapter. Un peu comme quand on mange des barres chocolatées ou des double royal cheese toute la journée: on a du mal à apprécier le goût du poireau bouilli. Bref, ça donne mal à la tête et ça modifie la perception du relief. Ce qui ne signifie pas qu'on voit les paysages en perspective orthogonale, mais qu'on se casse la gueule quand on descend d'un trottoir, par exemple. Gênant.



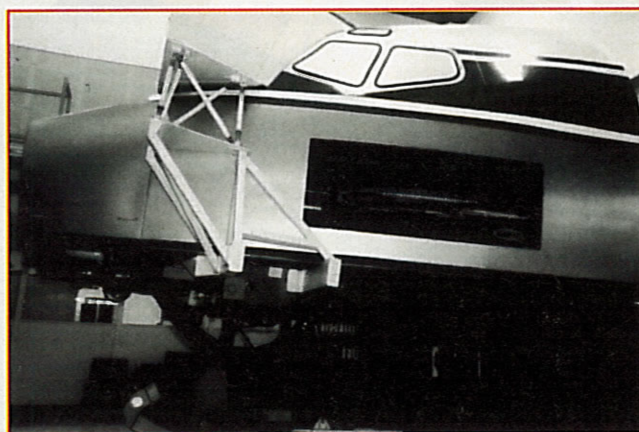
ZINE



"Amiga Mag" est un film qui parle de pommes de terre. Ah non ! Il s'agit d'un mag qui parle d'Amiga. On y trouve des tests de jeux d'arcade et de démos. Il comporte une trentaine de pages N/B et est vendu 10 francs par correspondance. On peut se le procurer à "Amiga Mag, 4E rue de Châtillon, 91260 Juvisy-sur-Orge".

SIMULATEUR

La société Simulware organisera le 5 juin prochain en Belgique sa deuxième journée de la simulation aérienne dans le bâtiment Brucargo (706) de l'aéroport national (1931 Zaventem). On pourra y découvrir Flight Simulator 5 en réseau, Falcon 3 et Elite 3.1, une simulation de vol aux instruments. Côté matériel, on verra les produits de la gamme Thrustmaster, Flight Link et CH Product. Enfin, la société Procura, qui importe en Belgique les cartes Jeppesen, présentera du matériel et des accessoires aéronautiques.



Un accessoire aéronautique (199 F, Printemps, Samaritaine, grands magasins).

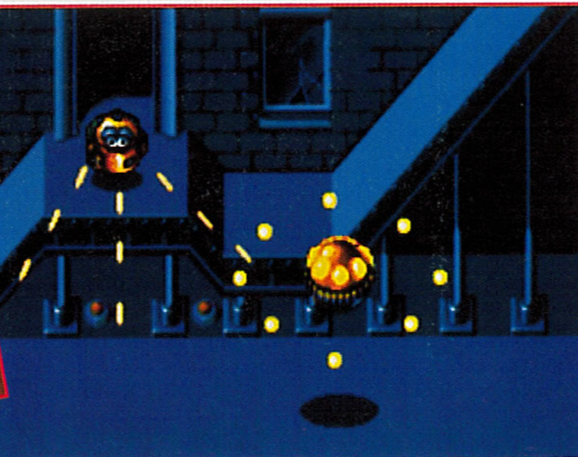
Apple termine le second trimestre de son exercice fiscal avec une augmentation de 5 % par rapport au précédent exercice. La chose s'explique par la livraison de 145 000 Power Macintosh en un trimestre. La bécane, qui semble avoir le vent en poupe, dispose déjà d'une cinquantaine d'applications optimisées, et 150 développeurs se sont engagés à livrer des applications tirant parti de la bécane avant la fin de l'année.

RENEGADE S'ATTAQUE AUX VIRUS

Le prochain jeu Renegade risque de remettre les virus informatiques au goût du jour. Dans Virus Alert, il s'agit de diriger un robot tueur de virus nommé Dave dans différents "jeux" dans le jeu à la recherche de ses maudits ennemis. Virus Alert mélange allègrement les genres : plates-formes, aventure, sports, simulation, shoot-em-up et jeu de cartes. Y paraît qu'il y aurait même un pac-man... Prévu sur Amiga et PC, pour une date non déterminée.









news

EARLY BUG

Fred Shapiro, un prof de droit américain, confie au magazine Byte que la fameuse histoire selon laquelle le terme "bug" dériverait d'un insecte qu'aurait trouvé Grace Hopper en 1945 dans les rouages d'un Mark I à l'université de Harvard qui l'empêchait de fonctionner, cette histoire donc, qui a été reprise cent et mille fois de par le monde, est simplement fausse. Il a retrouvé une lettre de Thomas Edison de 1878 dans lequel celui-ci parle de divers bugs dans ses inventions, ainsi qu'une définition dans un dictionnaire de 1934 confirmant que le terme était d'usage général bien avant l'ordinateur.



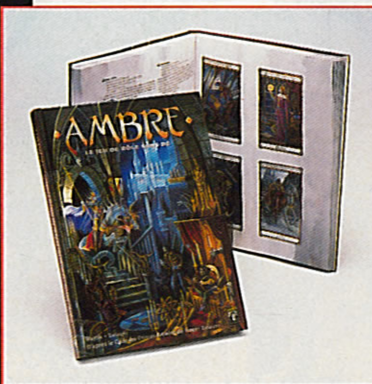
FAIT DIVERS (2)

A New Jersey, aux States, un homme a été arrêté pour avoir réalisé et diffusé des images digitalisées de mineures déshabillées. Lui, il ne s'est pas fait avoir à cause d'une caméra, mais plutôt à cause du téléphone. Le bonhomme animait un BBS (sorte de serveur 3615 mais en plus rapide, je schématise) baptisé "Total Anarchy", par lequel des clients pouvaient accéder à ses images. Et, justement, parmi les clients, certains appelaient en fraudant la compagnie du téléphone Bell Atlantic, qui a fini par mener son enquête et prévenir les autorités.
Comme quoi l'équipe pédagogique d'un certain collège suisse a bien fait de se méfier de l'utilisation qu'on pouvait faire des ordinateurs (voir Courrier des Lecteurs)...

FREINAGE

Les objectifs de Kaleida, la compagnie créée conjointement par IBM et Apple pour mettre au point le standard de l'an 2000 en matière de système d'environnement et de télévision interactive, ont été revus à la baisse. La commercialisation du PowerPC et les craintes liées aux coûts gigantesques du développement de cette télévision du futur expliquent largement ce choix. Dommage.

PAQUET GROUPÉ



Plusieurs nouveautés sont prévues chez Jeux Descartes Éditeur, et il y en a pour tous les goûts. En jeux de rôles d'abord, les anglophobes vont enfin pouvoir s'adonner à "Ambre" ("le jeu de rôles sans dé" qui favorise le développement et l'interprétation des personnages). Pour mémoire, rappelons que "Ambre" est l'adaptation de l'univers imaginé par Roger Zelazny dans son "Cycle des Princes d'Ambre" (disponible en 10 tomes aux excellentes éditions Présences du Futur), qui mêle heroic-fantasy et science-fiction aux mythes et légendes éprouvées. Outre le livre de base, qui devrait déjà être en boutique, on trouvera un accessoire de jeu aussi utile que beau, sous la forme d'un jeu de tarot. Prévu pour octobre (on aura l'occasion d'en reparler), une autre adaptation de romans, "Thoan, les Faiseurs d'Univers", permettra de découvrir ou de se replonger dans la saga des hommes-dieux de Philip José Farmer. Enfin, en juillet, sortira "Mutant Chronicles", un jeu de rôles techno-fantastique dont on peut dès maintenant apprécier l'ambiance grâce au jeu de plateau correspondant, "Blood Berets". Le principe de ce dernier est très proche du célébrissime "Space Hulk", puisque l'on y vit l'affrontement entre les Blood Berets (escouades de soldats d'élite) et les Légions obscures (détachement de morts-vivants)... Décidément, les Jeux Descartes font ce qu'ils peuvent pour nous inciter à ne pas partir en vacances!



Ubi Soft a signé les droits de distribution des produits de Vivid Image (responsable de Hammerfist, First Samuraï, Second Samuraï...).

HAPPY END

Le procès qui opposait Creative Labs, plaignant, aux sociétés Computer Peripheral et Prometheus, se termine par un compromis. Creative retire sa plainte, et en échange, les deux constructeurs retirent la mention "Compatible Soundblaster" de leur emballage. En effet, les cartes en question, Maestro et Aria, ne permettent pas d'entendre les voix sur Mortal Kombat, 4D Boxing et Monster Bash.

LE MILLION

La société 3DO affirme avoir pressé un total d'un million de CD de jeux pour sa 3DO, pour une quarantaine de jeux disponibles aux Etats-Unis. Ils ont intérêt à ce que ça se vende bien, dites donc.

COPINAGE (3)

Admettons que vous ayez une console Sega ou Nintendo, bon, admettons. Imaginons que vous êtes bloqué dans un jeu à cause de ce satané monstre de fin de niveau qui vous pompe toute votre énergie. Chiche que vous téléphonez au 36 707 706? Hein, chiche? Combien on parie que vous y trouvez le moyen d'avoir des vies infinies?

C O M M O D O R E

La fin d'une dynastie ?

DOSSIER REALISE PAR PINKY



Le siège de Commodore France à Massy, maintenant déserté, a de sinistres allures de ville fantôme.



endredi 28 avril 1994, après une très longue semaine d'espoirs et de craintes mêlés, le communiqué tombe. Commodore International Limited annonce son intention de "transférer tous ses biens et avoirs vers un syndic 'non identifié', ainsi que de placer sa principale filiale, Commodore Electronics Ltd, en liquidation judiciaire". Au-delà du jargon juridico-financier, le message est très clair : Commodore est en pleine banqueroute (ce n'est pas un scoop), ce qui a poussé une majorité des actionnaires de la société à décider de déposer le bilan afin de vendre au plus offrant toutes les possessions et technologies du constructeur. Il faut dire que bon nombre de signes laissaient présager depuis quelques semaines de cette issue. La fermeture de Commodore France, Commodore Belgique et Commodore Espagne n'auguraient rien de bon, mais c'est surtout la suspension à Wall Street des cotations de l'action Commodore (cette dernière ayant chuté jusqu'au chiffre record de 87 cents !) qui annonçait comme une quasi-certitude la très prochaine faillite du fabricant de l'Amiga. Serait-ce donc la fin d'un géant de l'industrie micro informatique, que l'on croyait immortel tant il a, au cours de la dernière décennie, marqué les esprits de tous les passionnés de micros ? Des millions d'utilisateurs à travers le monde, dont la passion n'a d'égale que la fidélité au constructeur, se retrouvent-ils, en l'espace d'une fraction de seconde, orphelins ? Peut-être... mais pas si sûr que cela ! Car pour mieux comprendre la situation dans laquelle se trouve aujourd'hui Commodore, il convient d'explorer un peu les subtils rouages qui forment la société.

MAIS AU FAIT, COMMODORE, C'EST QUOI ?

Eh oui ! Bonne question parce que, comme vous allez le constater d'ici peu, l'univers Commodore est loin d'être aussi simple qu'il n'y paraît à première vue. En effet, plusieurs entités distinctes composent la société, ces dernières répondent aux noms de Commodore Electronics Limited (possesseur de l'usine située aux Philippines), Commodore Amiga Incorporated (une filiale US), Commodore Business Machines Incorporated (une autre), Commodore Software Division, Computer Systems Division, Consumer Products Group, et Commodore Semiconductor Group... ouf ! Toutes ces filiales et divisions américaines sont chapeautées par Commodore International Limited, multinationale yankee domiciliée... à Nassau, aux Bahamas ! C'est donc de là qu'est parti l'ordre de liquider tous les actifs de la société, sous la supervision de la Cour Suprême de ces mêmes Bahamas. Toutes les raisons sociales précédemment citées dépendent donc directement de Commodore International Limited, et doivent donc accompagner leur maison mère dans sa fermeture définitive. Mais attention, voici l'astuce : les filiales de Commodore essaimées un peu partout dans le monde, telles que Commodore Allemagne, Commodore Angleterre, Commodore





Ordinateur pourtant très en avance sur son époque, le CDTV n'a cependant pas pu s'imposer, en grande partie à cause d'un prix de vente trop élevé ainsi qu'une dramatique absence de logiciels dédiés.

Italie, et bien d'autres encore sont en réalité totalement indépendantes du siège sur le plan de leurs statuts ! Bref, rien n'oblige toutes ces filiales à mettre la clef sous la porte, même si leur approvisionnement en machines, ainsi que le secteur de la recherche et du développement étaient assurés par Commodore Intl Ltd. Comme le dit un vieux proverbe moldo-slovaque que je viens d'inventer, tant qu'il y a du stock, il y a de l'espoir ! Cependant, si les divisions allemandes et anglaises sont pour le moment toujours en place, il faut impérativement que Commodore Intl Ltd trouve dans les plus brefs délais un repreneur susceptible de relancer, sans jeu de mot, la machine. Car la dernière et unique usine de Commodore, aux Philippines, ne produis plus rien depuis le mois de mars, on se dirige tout droit vers la rupture de stock. Voilà donc la vraie question, celle dont la réponse conditionne totalement l'avenir ou le non-avenir de l'Amiga. Des repreneurs se déclareront-ils intéressés, auront-ils les reins suffisamment solide pour soutenir et promouvoir l'Amiga comme il le mérite ?

Pour l'heure, il est impossible de répondre avec certitude à cette angoissante question, les rumeurs les plus folles aussitôt démenties (ce qui ne veut pas dire pour autant qu'elles ne soient pas fondées) se succédant à vive allure sur tous les serveurs fréquentés par les utilisateurs d'Amiga. On peut cependant imaginer divers cas de figures et évaluer les chances pour ce standard qui nous est cher (en tout cas, il me l'est, à moi perso, et je dis ce que je veux, non mais !) de survivre à la plus grande crise de son histoire.

SCÉNARIO 1 : LA MORT DE L'AMIGA

Je sais, dit comme ça, cela fait froid dans le dos, mais c'est une hypothèse qui n'est, hélas, pas à écarter. Le scénario le plus catastrophique est également le plus simple : Commodore dépose son bilan, mais ne trouve pas de repreneur désireux de poursuivre la gamme Amiga, les biens immobiliers sont morcelés et vendus par petits bouts, aux plus offrants. Il en va de même avec les brevets déposés par la firme américaine, la technologie est rachetée par diverses sociétés intéressées par des points spécifiques de l'Amiga. Il va sans dire que cela signerait sans recours aucun la mort de ce standard, tout juste retrouverait-on un chip (AAA, par exemple) dans telle station de travail, un clone du système d'exploitation



Le Commodore 64 est, à ce jour, la bécane ayant remporté le succès le plus important. La plupart des vétérans qui ont connu cette époque épique lui attribuent du reste le titre de meilleur ordinateur 8 bits.

JIM DREW
L'appel du 2 mai 1994

Jim Drew est à la tête d'Utilities Unlimited International Incorporated, célèbre société américaine spécialisée dans le développement d'émulateurs en hard. Parmi les prochains produits prévus chez U.U.I, on dénombre des cartes "Emplant" d'émulation 486DX, PowerPC et Mac à destination de l'A4000 et l'A1200 ! Les citations qui suivent sont extraites d'une conférence donnée par Jim Drew sur Compuserve, un serveur très fréquenté.

"Après m'être entretenu longtemps avec Mike Levin *(NDR : le porte parole des actionnaires de Commodore Intl)*, nous sommes parvenus à plusieurs solutions pour éviter la perte irrémédiable du plus puissant des ordinateurs familiaux jamais construit (l'Amiga). Il m'a suggéré de prendre la tête d'une alliance de développeurs visant à acquérir les droits du hardware Amiga. Cette licence serait ensuite rendue au domaine public. J'aimerais que tous les développeurs intéressés par les applications Amiga, ainsi que ceux qui seraient prêts à soutenir cet effort, me contactent sur Compuserve ou GEnie."(...)"Grâce au succès de l'Emplant, je n'aurais en principe plus jamais à travailler un seul jour de ma vie. Pourtant, je suis prêt à tout investir pour cette opération. Je crois en cette machine, cette plate-forme ainsi que ses utilisateurs. Mais j'ai besoin de votre aide. Faisons du bruit autour de l'Amiga, Commodore a réussi à en faire l'un des secrets les mieux gardés de la micro-informatique, il est temps maintenant de se montrer au grand jour ! Je vais entrer en contact avec tous les fabricants de périphériques pour tenter d'obtenir leur appui. Si nous arrivons à former une corporation publique et à obtenir la licence du hardware, je pense que nous pourrons le relancer."(...)"D'après les informations obtenues par mes avocats, les droits ont été saisis par un syndic pour être revendus. Si tout cela est vrai, il serait extrêmement intéressant d'en faire l'acquisition, car la technologie est en réalité le seul atout de Commodore, il ne resterait plus alors aux créanciers qu'une coquille vide."(...)"Contactez les plus importants développeurs sur MAC ou PC (Adobe, Aldus, etc...) et proposez-leur de faire des conversions de leurs meilleurs softs à un prix abordable. Une fois que les gens se seront rendus compte que ces mêmes logiciels, bien programmés, tournent mieux sur Amiga que sur les autres plates-formes, ils y réfléchiront à deux fois avant d'acheter leur prochain MAC ou PC."(...)"Vous vous demandez peut-être quel est mon intérêt dans tout ceci. Rien. C'est juste l'expression de ma gratitude. Comme je l'ai déjà dit, je pourrais très bien m'en laver les mains, mais je ne le veux pas ! Il y a beaucoup d'argent à se faire pour tout le monde, et, plus important, un standard à sauver de l'extinction. Je connais beaucoup de développeurs qui sont devenus riches grâce à l'Amiga, certains voudraient bien l'oublier... Je trouve cela d'un égoïsme forcené. Je suis prêt à renvoyer l'ascenceur pour sauver ce qui m'a permis de devenir ce que je suis. Achetons la licence et rendons-la publique, afin que tout le monde y ait accès et puisse produire des Amiga *'à la'* (*NDT : En français dans le texte)* PC." ... "Si vous êtes développeur, peu importe votre envergure, contactez mon bureau au numéro de fax suivant : 602 453 6407 (nous avons du papier à revendre). Une importante liste de programmeurs prêts à soutenir l'Amiga pourrait suffire à le maintenir en vie ! Je me fiche de savoir qui fabrique des Amiga, tant que ces derniers sont fabriqués (et promus, cette fois)."

(Moulinex: " C'est bien d'être enthousiaste, Jim, mais sans vouloir tirer sur l'ambulance - d'autant que j'ai toujours un faible pour le C64 - , j'aimerais qu'on m'explique pourquoi l'Amiga ne s'est pas imposé aux PC et Mac ces dernières années. Comment espérer aujourd'hui faire de l'ombre à IBM et Apple lorsqu'on est aussi mal que Commodore ? ").

On nous cache tout, on nous dit rien !

En quelques jours à peine, le nom de nombreuses compagnies a été prononcé comme éventuels repreneurs. Difficile de se prononcer avec certitude, mais il est probable que figure parmi ces société le nom tant recherché. A vous de faire votre choix !

● Mike Levin, porte-parole des actionnaires de Commodore : "Je pense que Newtek (*NDLR : les créateurs du Video Toaster*) va tenter de s'emparer de la technologie. Comment pourraient-ils ne pas le faire ?" Newtek ?

● Mike Levin : "J'espère que Philips n'essaiera pas d'enterrer tout cela, mais la possibilité demeure." Philips ?

● Alex Amor, président de Creative Equipment International (une société de Miami qui a la charge de la plus grande partie de la distribution de Commodore aux Etats-Unis) : "CEI est très intéressé par l'acquisition de la licence de l'Amiga. Nous serions en mesure de démarrer la fabrication de nos premières unités à peine 60 jours après l'obtention d'une telle licence." CEI ?

● Karola Bode, porte-parole de Commodore Allemagne : "Notre maison mère de Nassau espère, en dépit de la liquidation, pouvoir continuer l'oeuvre de Commodore, à une moindre échelle. Nous espérons également pouvoir garder les noms "Commodore" et "Amiga" avec l'aide d'un investisseur asiatique. Ici, en Allemagne, seules cinq personnes connaissent l'identité de cet investisseur..." Alors qui ? Sony (après Psygnosis, Commodore, cela ressemblerait assez à la stratégie "maison", qui consiste à contrôler autant de maillons de la chaîne qu'il est possible) ? Acer (qui avait déjà repris en son temps la partie compatibles PC de Commodore) ? Samsung (de nombreuses rumeurs prétendent qu'une délégation du constructeur coréen se seraient rendue aux Etats-Unis pour "visiter" les locaux de Commodore) ?

● Enfin, je vous ai gardé le meilleur pour la fin, la rumeur en course pour le titre d'aberration de l'année : Hewlett Packard souhaiterait également se mettre sur les rangs afin de récupérer la technologie Amiga pour... ses imprimantes ! Bientôt une imprimante laser multitâche chez HP ?



CD 1200.

multitâches sur tel autre standard, un copro ici ou là, bref, l'Amiga en tant qu'ordinateur n'existerait plus. On peut alors imaginer que les développements se poursuivraient sur une courte période chez certains éditeurs, le temps que le parc de machines (7 millions d'Amiga, tout de même !) ne se résorbe de lui-même, les utilisateurs finissant par délaisser leurs vieux micros au profit de PC à la pointe de la technologie, puisqu'eux auront évolué. Bref, après une année de soubresauts, l'agonie de l'Amiga prendrait fin par l'abandon pur et simple de la gamme, au grand désarroi de quelques irréductibles restés fidèles à leurs bécanes. Autre scénario digne des plus acharnées des Cassandres, Commodore se voit racheté par l'un de ses concurrents directs, qui fait ainsi d'une pierre deux coups. En effet, ledit acquéreur (Philips, Sony, Sega, Nintendo, 3DO, choisissez votre cible de prédilection) prend possession des connaissances accumulées par les ingénieurs américains, ce qui peut toujours servir, et en profite pour retirer définitivement du marché la CD32 qui menaçait de s'imposer durablement comme le standard CD le plus répandu. La route est ainsi ouverte pour la bécane "maison", ainsi débarrassée d'une dangereuse rivale. Cependant, il faut en être conscient avant de se livrer à la chasse aux sorcières, une telle action coûterait fort cher à son auteur, aussi bien sur un plan financier qu'en termes d'image de marque, et les bénéfices qui en découleraient ne seraient en aucun cas garantis.

SCÉNARIO 2 : DEBOUTS, CAMARADES !

Allez, cessez de vous rouler par terre, de vous cogner la tête contre le plancher, séchez vos larmes et venons-en à de beaucoup plus réjouissantes perspectives. La force de l'Amiga a toujours résidé dans le génie créatif des concepteurs de la bécane, bien-sûr, mais également dans sa capacité à susciter chez ses possesseurs une passion dévorante, confinant parfois presque au fanatisme. Il suffit de lire votre courrier, de dialoguer sur 3615 Joystick pour s'en rendre compte. Dès que le sujet abordé est l'Amiga, les débats s'animent de manière spectaculaire. Le rapport avec le sujet qui nous (pré)occupe ? Eh bien, justement, cet engouement existe également de l'autre côté de la barrière, parmi certains des développeurs (soft ou hard)



© TELE 7 JOURS

De belles réussites... et de belles gamelles !

réussites

- La gamme A4000 / A1200 a permis à l'Amiga de retrouver un second souffle dont il avait bien besoin !
- Avoir toujours su maintenir la politique de prix au ras des paquerettes pour les modèles d'entrée (A600) et de milieu de gamme (A1200).
- Avoir compris relativement vite que Commodore n'obtiendrait pas grand chose de sa gamme PC et Compatibles.
- Avoir su, à l'inverse des Japonais, imposer des prix raisonnables pour les softs CD32.
- Avoir pris tous ses concurrents (3DO, Jaguar) de vitesse avec la sortie de la CD32.

gamelles

- Le prix de vente de l'A4000 à son lancement (19 000 francs !)
- Les pseudo-évolutions désastreuses des A500+ et autres A600.
- Ne pas avoir su obtenir le soutien des développeurs pour le CDTV et l'A570 (lecteur de CD-ROM compatible CD-TV pour l'A500).
- Avoir dans un premier temps annoncé que l'A1200 n'avait pas besoin de DSP, puis annoncer une future extension DSP à la sortie du Falcon, pour enfin abandonner discrètement le projet.
- Continuer à proposer des ordinateurs en version de base sans disque dur à une époque ou cela n'est plus concevable.
- N'avoir appuyé la sortie de l'A1200 d'aucune campagne de publicité, tandis que Commodore France versait dans le sponsoring sportif des plus coûteux (Bruno Peyron, le PSG...)
- Un lancement de la CD32 aux USA aussi tardif que discret.



Devant le retard pris par le CD1200, il aurait été étonnant qu'aucun développeur ne se rue sur l'occasion pour sortir son propre lecteur CD compatible CD32. Ce sera bientôt chose faite avec ce lecteur double vitesse Archos.



spécialisés dans les bécanes de Commodore. Le choc de l'annonce de la chute de la maison Commodore a donc suscité les mêmes réactions d'angoisse et de colère que celles de tout utilisateur d'Amiga. Et si, comme le réclame bruyamment Jim Drew (voir encadré), tous ces développeurs s'alliaient afin de racheter la société et remettre en route le structures laissées à l'abandon, telles que l'usine principale Commodore aux Philipines, ou celles d'Allemagne et d'Ecosse (fermées depuis longtemps pour des raisons de compétivité) ? Seul problème, l'immensité de la dette laissée par Commodore (pour vous donner un ordre d'idée, sachez que sur la seule année 92/93, les déficits cumulés s'élèvent à 356 millions de dollars, une bagatelle) rend la reprise particulièrement indigeste. Toutefois, il existe tout de même une alternative qui consisterait à acquérir uniquement la licence et les technologies permettant de fabriquer des Amiga, puis de repartir avec une autre raison sociale (par exemple, "Amiga"). Ainsi, il ne s'agirait plus de la même société, et l'ardoise s'en trouverait effacée d'un coup d'éponge magique ! C'est du reste un peu ce qu'a fait Commodore Allemagne (ex-Commodore Buromaschinen GMBH) en reprenant à son compte la distribution précédemment assurée par Commodore Benelux, France et Espagne sous le nom d'Amiga Computerexport GMBH. Aussi sympathique soit-elle, cette alternative semble, hélas, peu probable, car il paraît difficile de réunir en très peu de temps un si grand nombre de développeurs autour d'un projet commun.

Les Commodore, alors qu'ils étaient encore en bonne santé, bien avant qu'ils ne virent au blanc, que des boutons leur poussent un peu partout et qu'ils ne se mettent à jouer de la techno en lieu et place de leur traditionnelle soul music.





La CD32 est actuellement la console la plus performante parmi les imports officiels dans notre pays. C'est pourquoi, malgré une ludothèque bien en dessous de ce que l'on attendait, elle a pu s'imposer comme la plate-forme CD n°1.

SCÉNARIO 3 : DES LENDEMAINS QUI CHANTENT

Autre cas de figure, nettement plus réalistes celui-là, Commodore déniche au terme de longues négociations un repreneur fiable pour relancer la gamme Amiga. Car tout de même, il s'agit là de l'un des plus grands noms de l'épopée de la micro-informatique, au même titre qu'Apple ou IBM. Certes, Commodore est en l'état actuel des choses un véritable gouffre financier, mais, contrairement à son frère ennemi Atari, il continue de jouir d'une bonne image de marque en Europe. A condition d'avoir la volonté d'investir massivement dans un premier temps, une relance de l'Amiga semble tout a fait possible. Mais il faut pour cela une entreprise qui ait les reins solides, suffisament puissante pour doper les ventes à grands renforts de promotion. Dès lors, il est inévitable que beaucoup de regards se portent vers l'est, car c'est bien en Extrême-Orient

De la préhistoire à la conquête de l'espace

Si Commodore venait à disparaître, ce serait un pan entier de l'histoire de la micro informatique qui partirait avec lui. Depuis les premiers balbutiements jusqu'à nos jours, la firme américaine a toujours tenu le haut du pavé. Pas convaincus ? Alors, lisez plutôt :

- 1959 : Création d'une petite société spécialisée dans les machines à écrire portable dénommée Commodore Portable Typewriter.
- 1969 : Et oui, déjà, Commodore effectue son premier coup d'éclat en lançant la première calculatrice de poche, répondant au doux nom de C108.
- 1977 : Après une longue période de mutations successives, Commodore délaisse les calculatrices pour s'orienter vers la micro-informatique. C'est la sortie du PET, l'un des tout premiers ordinateurs dits "personnels".
- 1982 : Commodore crée l'événement en lançant le C64, qui allait rencontrer un succès inouï et devenir le micro-ordinateur le plus répandu au monde, avec plus de 14 millions d'unités vendues !
- 1986 : Enfin arrive le chef d'oeuvre, l'aboutissement de la gamme Commodore avec la sortie de l'Amiga 1000 qui éblouit littéralement tout le monde par des performances jusqu'alors insoupçonnées. Il ne faudra pas moins de six ans à ses concurrents pour combler (et encore, c'est discutable) l'avance technologique prise par Commodore avec l'Amiga 1000.
- 1991 : Aïe, première grosse boulette de Commodore avec la création du CDTV. Pourtant, cette machine est elle aussi en avance sur son temps, mais Commodore a sous-estimé l'importance du développement pour la survie d'une bécane et n'apporte pratiquement aucun soutien, technique ou financier, aux éditeurs. Résultat des courses : une machine très chère et sans logiciels, un bide commercial retentissant.
- 1993 : Longtemps retardée, voilà enfin la sortie des A1200 et A4000, ordinateurs 32 bits aux capacités graphiques améliorées. Las, il est trop tard, Commodore s'est endormi sur ses lauriers sans réaliser le danger représenté par la formidable montée en puissance des PC. Jamais les nouveaux Amiga ne parviendront à déloger les compatibles de leur statut de "standard universel".

Quel avenir pour l'Amiga ?

Nous avons imaginé pour vous un scénario volontairement catastrophe pour cette fin d'année. Voici ce que ça donne...

JUIN

1 - Des utilisateurs d'Amiga créent le Comité Mondial des Utilisateurs d'Amiga (CMUA).
6 - Aberration 4 change de formule.
8 - Après Sony, Philips, Hewlett-Packard et Samsung, on soupçonne Apple de vouloir racheter la technologie "multitâche" de l'Amiga.
9 - Apple dément.
15 - Pinky boit onze cafés par jour.
20 - Le CMUA se transforme en CIUA (Comité International des Utilisateurs d'Amiga).
27 - Jack Tramiel déclare: "l'âme de Commodore, c'était MOI ".

JUILLET

5 - La FNAC baisse le prix de la CD32 à 1 490 francs.
6 - Aberration 4 change de maquette.
11 - Le bureau du CIUA vote la création du "Bulletin d'Information du CIUA" (BICIUA).
13 - Pinky passe à deux paquets de clopes par jour.
18 - Microsoft s'intéresserait à la technologie "souris à deux boutons qui servent tous".
19 - Microsoft dément.
24 - Une démo-party est organisée sur le thème "Don't sell it - save it!".
28 - Des utilisateurs d'Amiga créent le Groupe d'Action Pro-Commodore (GAPC), ou Groupuscule Anti-PC.

AOUT

6 - Suite à des divergences quant au contenu du BICIUA, le CIUA se scinde en deux : la Fédération Européenne des Utilisateurs d'Amiga (FEUA) et le Rassemblement des Utilisateurs d'Amiga (RUA).
11 - Mickael Sportouch, d'Ocean, nous confie : " tant que ça se vendra, on fera des jeux Amiga ".
12 - Mickael Sportouch rectifie: "Sur la vie d'ma mère, nous aimons l'Amiga".
20 - Pinky retire les filtres de ses clopes.
27 - Le GAPC revendique la création d'un nouveau virus sur PC.

SEPTEMBRE

2 - Quelqu'un annonce que le magazine Amiga Concept va enfin publier quelque chose d'intéressant.
3 - Amiga Concept dément.
5 - Aberration 4 change de maquette et de formule.
8 - La CD32 est vendue pour 990 francs à la FNAC.
11 - Pinky en est à deux bouteilles de J&B par jour.
13 - Jack Tramiel déclare: "le Commodore 64, c'était MOI".
16 - Nintendo veut acquérir la technologie CD de la CD32.
17 - Nintendo dément.
21 - Le RUA s'auto-dissout.

OCTOBRE

2 - Des rumeurs courent sur la disparition d'Amiga Concept. Le Directeur de la Publication nie: "tant que j'aurrai ma foto en premiaire page, je continuerait, quite à me ruiné!".
5 - Aberration 4 change de formule: "nous voulons faire un magazine pour les jeunes, on va parler comme si nous étions comme eux, ça va être délire, yo, yo, yo". Les jeunes portent plainte.
11 - On trouve du Temesta dans les poches de Pinky.
18 - La FEUA se transforme en Conseil Représentatif des Utilisateurs d'Amiga en France (CRUAF).
21 - Ocean arrête le développement des jeux pour Amiga et CD32.
26 - Le GAPC brûle un PC en direct sur le plateau de "Nulle Part Ailleurs", Bonaldi proteste: "non, non, pas mon 286, pas mon prototype, je devais le rendre, c'est tout nouveau, vous êtes cons, j'avais que celui-là à montrer!..".

NOVEMBRE

1 - Pinky est interpelé au cours d'une manif pour la légalisation des drogues dures.
6 - Aberration 4 titre en couverture: "Dernière minute! Commodore France, c'est fini! L'Amiga en danger? Yo!".
11 - Mitterrand dépose une gerbe sur la tombe du Soldat Inconnu. Amnistie pour Pinky.
14 - La FNAC baisse le prix de la CD32 à 490 francs.
21 - De la dissolution du CRUAF naît le Groupement Solidaire des Utilisateurs d'Amiga Français (GSUAF).
26 - "L'IBM PC et le Macintosh, c'était MOI", affirme Jack Tramiel.
29 - Le GAPC incendie le local du GSUAF.

DECEMBRE

3 - A la FNAC, une console CD32 est offerte à tout acheteur de PC.
4 - Amiga Concept a eu une nouvelle idée révolutionnaire: publier la photo d'une nana déguisée en Père Noël: "personne n'y avais jamais penser!", se réjouit le Directeur de la Publication.
6 - Aberration 4, le magazine des jeunes, publie des dossiers sur le smurf, sur le groupe "Partenaire Particulier", donne en avant-première les paroles du prochain giga-hit de Jeanne Mas, et sort en exclusivité une interview hilarante de Roland Magdane.
8 - Jack Tramiel affirme: "La Jaguar? Non, non, ça n'est pas de moi, je ne sais pas ce que c'est... Une machine d'Atari, dites-vous? Vous êtes sûrs? On a sorti ça, nous? En quelle année?".
17 - Le GAPC fait sauter le "Supergames Show": 258 morts et 741 blessés.
21 - Pinky s'enferme dans son bureau et tire sur les passants dans la rue. Le RAID parvient à maîtriser le forcené. Moulinex en profite pour lui piquer son cendrier.
30 - Le GSUAF décide de se transformer en UUALLS (Union des Utilisateurs d'Amiga de Lons Le Saulnier).

Mic DAX



L'Amiga 1200.

que se trouve la plupart des entreprises répondant au profil établi. Comme il est d'usage en pareil cas, de nombreuses rumeurs ont couru sur l'identité de l'éventuel repreneur, les pistes se multipliant au fil des jours (voir encadré). Reste tout de même à déterminer, si un rachat devait intervenir, les intentions des nouveaux propriétaires de Commodore. Car, encore une fois, il n'est pas à exclure que ces derniers ne lorgnent que sur la technologie de la firme américaine, sans pour autant émettre le souhait de promouvoir A600, A1200 et autres CD32. Mais si tel n'était pas le cas, alors pourrait s'ouvrir pour l'Amiga une nouvelle ère de prospérité, comparable à celle qu'a connu le standard de 1988 à 1992. En effet, l'Amiga n'a jamais été mis en cause sur le plan qualitatif, son système d'exploitation en "vrai" multitâche, pourtant développé en 1986, fait aujourd'hui encore figure d'exemple. C'est plus sur le plan de la gestion ou du marketing que Commodore a multiplié les erreurs, entraînant le standard vers son déclin. Or, dans ces domaines, la réputation des Asiatiques n'est plus à faire, et il y a fort à parier que de tels faux-pas ne se reproduiraient pas. L'Amiga se trouverait ainsi enfin en position de s'attaquer sérieusement au marché américain, grâce auquel il pourrait asseoir définitivement sa position. Voilà donc LE cas de figure idéal pour le constructeur, sur lequel tablent bon nombre d'optimistes, c'est tout le mal que nous lui souhaitons.

INTERVIEW
Alvin Stumpf, président de Commodore Allemagne

Joystick : L'intégralité de l'univers des utilisateurs d'Amiga est choquée par l'annonce de la fin de Commodore International. Pourriez-vous nous expliquer les raisons de cette brutale interruption d'activités ?
Alvin Stumpf : Les nouvelles qui nous sont parvenues n'apportaient pas beaucoup d'explications quant à la liquidation de Commodore Etats-Unis. Toutefois, je puis vous assurer que nous n'assistons pas en ce moment à la disparition définitive de Commodore. Bien-sûr, ces dernières années ont été très difficiles pour nous, et nous sommes actuellement en proie à de grosses difficultés financières, mais c'est le cas de la plupart des manufacturiers de micro-ordinateurs aujourd'hui.

Joy : Beaucoup de rumeurs nous sont parvenues concernant le rachat de Commodore par des investisseurs japonais. Sont-elles fondées, et cela signifie-t-il la fin de l'Amiga ?
A.S : En réalité, la situation est beaucoup plus complexe que ce que l'on pourrait croire à première vue *(NDLR : non non, encore plus complexe que ça)*. Voyez-vous, il n'existe pas une société du nom de "Commodore", mais bien 35 compagnies portant ce nom, situées dans différents pays. A la tête de ce groupe se trouve Commodore Holding, une société cotée en bourse et domiciliée aux Bahamas. Le problème, c'est que le capital de départ est maintenant épuisé, il va donc falloir trouver de nouveaux investisseurs pour reconstituer ce dernier, le cours de l'action Commodore étant durant ce laps de temps suspendu. C'est là une démarche très classique, par laquelle passent bon nombre d'entreprises désireuses de trouver de nouveaux fonds.

Joy : Concrètement, Commodore va-t-il être vendu, oui ou non ?
A.S : Nous sommes actuellement en pleine négociation, ce qui m'impose un évident devoir de réserve: je ne peux donc vous répondre actuellement. En tout état de cause, la décision finale appartiendra à Irvin Gould (Fondateur et actionnaire principal de Commodore).

Joy : Le marché allemand est, avec la Grande-Bretagne, l'un des plus important pour Commodore en Europe. Commodore France vient de fermer et il est probable que Commodore Belgique suive dans peu de temps le même chemin. Vous sentez-vous concerné par ces tristes nouvelles ?
A.S : Naturellement, chacun des présidents des filiales Commodore à travers le monde doit se sentir concerné même si, comme vous me le faites remarquer, les marchés allemands et anglais sont les plus importants en Europe, conséquemment moins exposés à ce type de déconvenue.

Joy : Dans l'éventualité d'un rachat, ne pensez-vous pas que les prochains investisseurs risquent de stopper la diffusion de la CD32, qui pose beaucoup de problèmes à ses concurrentes ?
A.S : Non, cela n'arrivera assurément pas.

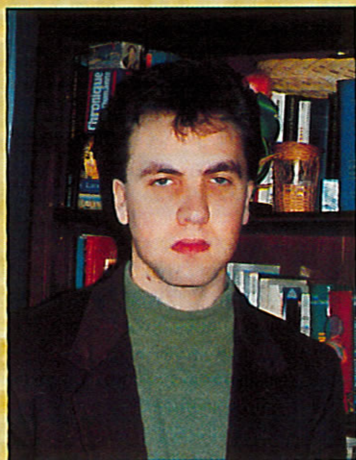
Joy : Même si ces derniers se nomment Sega ou Nintendo ?
A.S : Nous avons été en contact avec Nintendo il y a un an, mais la période n'était pas propice à l'aboutissement des négociations. Pour ce qui est de Sega, nous n'avons jamais été approché par cette société.

Joy : Ne pensez-vous pas que tout cela nous mène droit vers la fin des ordinateurs Amiga, une fois le rachat officialisé ?
A.S : Non, la seule chose qui importe pour la survie du standard est la persistance d'un support technique, peut importe si telle ou telle société l'assume. Le standard Amiga existera toujours. Tout le reste peu être révolutionné sans préjudice pour les possesseurs de ces machines.

Ce qu'ils en pensent

Nous avons demandé à différents éditeurs de nous répondre sur trois points :

1) Que vous inspire la disparition de Commodore US ?
2) Quelles en sont, à votre avis, les causes ?
3) Comptez-vous continuer à développer sur Amiga ?
Voici leurs réactions à chaud.



Florent Moreau (Titus) : "Nous pensons bien sûr aussi aux nombreux possesseurs d'Amiga que cette disparition laisse orphelins..."

TITUS

Florent Moreau,
directeur des développements

1) Si cette dernière nouvelle venait à être confirmée, avant tout, une grande tristesse. L'Amiga a toujours occupé une place à part chez Titus, nous n'avons pas oublié que c'est grâce au succès de Crazy Cars sur cette machine, en 1987/88, que la société a pris son essor. Nous pensons bien-sûr aux nombreux possesseurs que cette disparition laisse orphelins.
2) Très honnêtement, il est vrai qu'en France, Commodore souffrait de grosses déficiences dans le domaine du support éditeurs. Il nous a par exemple été très difficile d'obtenir les documentations techniques et assistances nécessaires lorsque nous avons démarré les développements sur CD32.
3) Un jeu du nom de Quik sur A500, A1200 et CD32, ainsi que l'adaptation de Lamborghini American Challenge sur CD32.

ATRÉID

Nicolas Gaume, président

1) Sans vouloir tomber dans la grandiloquence, il est vrai que la fin d'un standard inspire toujours un peu de tristesse, mais c'est un jour ou l'autre le lot de tous. L'Apple 2 est tombé, victime du C64, qui s'est à son tour effacé devant le ST, etc... Par ailleurs, cet événement renforce pour nous la conviction que le PC est, plus que jamais, LE standard incontournable par excellence.
2) A mon sens, c'est l'incapacité de Commodore à s'imposer aux Etats-Unis au détriment des PC qui a précipité sa chute, malgré une bonne compétitivité sur le plan technologique. Ensuite, ce fut la très classique spirale "Moins de moyens - moins de promotion - moins de ventes" dont il est très difficile de s'extirper.
3) Nous avions un très gros projet en cours, dédié spécifiquement à l'A1200 et à la CD32. Pour des raisons évidentes, nous avons suspendu ces développements pour l'heure. Dans quelques semaines, lorsque l'on y verra plus clair, il sera toujours temps de prendre une décision définitive.



André Rocques (Silmarils) : "L'univers de la micro-informatique, très mobile, est coutumier de ce genre de fait..."

SILMARILS

André Rocques, directeur de production

1) Pour Silmarils, cela représente bien évidemment une très mauvaise nouvelle. Nous étions très portés sur l'Amiga, la plupart de nos logiciels sont sortis sur ce format. Cela dit, l'univers de la micro-informatique, très mobile, est coutumier de ce genre de fait, mais tout de même, après la disparition de Tilt, Commodore qui passe à la trappe, c'est la fin d'une époque.
2) Très franchement, il est très surprenant de voir ainsi disparaître un grand constructeur aussi abruptement, d'autant que le succès de la CD32 laissait présager des jours meilleurs pour Commodore, et que le parc de machines est tout de même très conséquent. J'imagine que tout cela est lié à des problèmes de gestion.
3) Nous préparons actuellement les adaptations de Robinson's Requiem ainsi qu'Ishar 3 pour tous les standards Amiga, A500, A1200 et CD32. Ces deux logiciels devraient sortir en septembre, nous réévaluerons ensuite la situation avant de décider de la marche à suivre.

INFOGRAMES

Christelle Gesler,
responsable de la communication

1) Il est un peu dommage de voir un constructeur tel que Commodore dans une situation aussi critique, mais c'est là la sélection naturelle qui fait son oeuvre. Depuis quelques années, Commodore n'est pas parvenu à se maintenir au coeur du marché, ce qui devait inéluctablement les conduire vers une telle issue.
2) A mon sens, l'erreur de Commodore a été de ne pas suffisamment investir dans le secteur de la recherche et du développement. C'est ainsi que l'Amiga, après une longue période de suprématie technologique, s'est vu rattrapé puis dépassé par les PC, relégué au rang de standard obsolète. L'argent a éalement joué un rôle important, car face à l'invasion de consortiums japonais extrêmement riches, il est très difficile de lutter à armes égales.
3) Cela fait approximativement deux ans que nous avons pris la décision de ne plus nous consacrer au développement de logiciels pour Amiga. Pour rester florissant, un éditeur se doit de suivre, voire d'anticiper sur les évolutions du marché.

MICROIDS

Elliot Grassiano,
président-directeur général

1) Il serait hypocrite de dire que cette nouvelle constitue pour nous une énorme surprise. On sentait l'Amiga en perte de vitesse depuis bien longtemps déjà, ce dernier rebondissement vient confirmer ce dont tout le monde se doutait. Le deuxième enseignement à tirer de tout cela est la position de "standard absolu" qu'acquiert définitivement le PC. Ceci est bien évidemment rassurant pour les éditeurs, car les risque pris à porter un logiciel sur un tel standard s'en trouvent limités.
2) Sur le marché des micro-ordinateurs, Commodore n'a pas réussi à freiner la montée en puissance des PC et s'est vite retrouvé isolé. Quant à s'attaquer aux consoles, avec une machine telle que la CD32, il me paraît illusoire de tenter de vaincre d'aussi puissantes compagnies que Sega ou Nintendo. Si l'on considère ces deux faits, on comprend mieux les difficultés de Commodore, pris entre deux feux.
3) Nous n'avons actuellement aucun titre en cours de programmation sur Amiga, mais il ne s'agit pas là d'un abandon de ce standard. En effet, tous les logiciels que nous développons, comme Superski 3, exploitent des techniques de pointe (3D temps réel avec projection de textures) qui nécessitent des machines plus puissantes qu'un Amiga. Toutefois, si nous revenions à des softs plus traditionnels, rien ne s'opposerait à ce que nous les portions sur le standard Commodore.



Philipe Ulrich (Cryo) : "L'essor de l'Amiga et de l'Atari ST a permis à un grand nombre de futurs développeurs de s'équiper à moindre coût de machines très performantes, ce qui a doté la micro d'un formidable vivier..."

CRYO

Philippe Ulrich,
co-fondateur et Grand Muad'Dib

1) Très franchement, je ne pense pas que l'Amiga périra. Je n'arrive pas à imaginer qu'aucun constructeur ne se montre intéressé par la somme des connaissances techniques acquises par Commodore au fil des années. Si cela devait cependant se produi-

re, ce serait très grave. Car enfin, l'Amiga est tout de même l'un des plus beaux fleurons de la micro-informatique de loisirs, c'est sur ce standard que nous avons vu arriver les premières grandes réalisations. De plus, l'essor de ce dernier ainsi que celui de l'Atari ST a permis à un grand nombre de futurs développeurs de s'équiper à moindre coût de machines très performantes, ce qui a doté la micro d'un formidable vivier. A présent, tout adolescent désirant s'initier à la programmation serait obligé d'utiliser une configuration dont le prix dépasse de loin ses moyens ? Le PC apparaît décidément de plus en plus comme un alien indestructible qui élimine un à un tous ses rivaux. Mais je reste persuadé que nous retrouverons l'Amiga sous une forme ou une autre dans un proche avenir. Il y a quelques années, Epyx avait développé dans le plus grand secret la première console portable en couleurs, la Lynx. Nous avions à l'époque été contactés pour développer sur ce support sous le sceau de la confidence, mais Epyx a dû déposer son bilan avant la sortie officielle de la machine. S'est-elle perdue pour autant ? Bien-sûr que non, c'est finalement Atari qui s'est emparé du projet. Je pense que l'Amiga suiva la même voie.
2) Ne connaissant pas les comptes de Commodore, il m'est très difficile de répondre à une telle question. Cependant, il apparaît clairement que l'arrivée massive des consoles (plus de 4 millions en France) à coûté à Commodore une large partie de sa clientèle habituelle. De plus, la chute constante des prix de PC a permis aux compatibles de venir eux aussi rogner peu à peu les parts de marché de Commodore. L'arrivée de 3D Studio sur compatibles, enfin, a privé l'Amiga de son image de machine spécialisée dans le graphisme. Il est maintenant plus facile de réaliser un jeu sur PC, avec Paint pour les sprites et 3D Studio pour les décors.
3) Nous ne réalisons plus de jeux pour l'Amiga 500, mais cela est plus dû à l'abandon du support "disquette" que d'un choix délibéré de nous consacrer exclusivement au PC. En revanche, nous adaptons une grande part de nos hits sur CD-ROM sur la CD32, comme Megarace (prévu pour juin), Lost Eden (septembre) ou Dune CD (septembre également).

ICE

Stewart Bell

1) Il est difficile de s'exprimer sur ce sujet à l'heure actuelle, car les choses commencent à peine à bouger. Dans trois semaines, tout sera certainement officialisé et il nous sera possible de prendre position. Commodore Angleterre est actuellement en train de téléphoner à tous les éditeurs pour maintenir le calme, mais comme chez vous, de nombreuses rumeurs parcourent le milieu, la plupart faisant état d'une compagnie Taïwanaise de renom comme éventuel repreneur.
2) NC
3) Etant donné le succès remporté par nos softs sur ces marchés, particulièrement celui de la CD32, nous pensons poursuivre dans cette voie jusqu'à ce qu'un réel essoufflement des ventes se fasse sentir.

FLAIR

James Nefendorf, directeur général

1) La mise en liquidation de Commodore USA, probablement sous la pression de quelques-uns de ses actionnaires les plus puissants, est une chose que nous déplorons totalement. Cependant, nous ne pensons pas que la technologie accumulée au fil des ans par Commodore ira se perdre aussi bêtement, une reprise de la société américaine, peut-être par un holding d'Extrême-Orient, interviendra sans doute au préalable.
2) NC
3) Nous développons actuellement un jeu de football, ainsi que deux jeux de plates-formes et un d'aventure pour les standards Amiga. Nous continuerons dans l'avenir à suivre de près l'évolution de Commodore, jusqu'à ce que son extinction nous semble inévitable, mais tant que la société existera, notre support lui sera acquis.

MILLENIUM

Keith Smith

1) Naturellement, l'annonce de cette nouvelle nous a beaucoup attristés, mais nous restons cependant confiants en l'avenir de Commodore en Angleterre. Il y a ici beaucoup d'utilisateurs, et leurs besoins en jeux ne vont pas diminuer de sitôt. Nous aimerions continuer à développer sur les Amiga qui sont d'excellentes plates-formes pour ce type d'application. Quant à spéculer sur le futur des ces machines, il est certain que beaucoup de rumeurs vont courir, alors...
2) NC
3) Nous travaillons actuellement sur Pinky *(ND Pinky : n'oubliez pas mes royalties !)*, Wild Cup Soccer, Extractors (Diggers 2), Mr Magoo et bien d'autres encore, ce qui démontre clairement nos intentions : soutenir l'Amiga tant qu'il sera possible de le faire.

BULLFROG

Les Edgar

1) Nous sommes attristés et déçus de perdre là l'un des géants du hardware. Bullfrog s'est "fait les dents" sur Amiga, et nos jeux sur cette plate-forme ont toujours été de grands succès, aussi est-ce autant d'un point de vue professionnel que sentimental que nous sommes affectés par la chute de Commodore.
2) NC
3) Depuis Populous jusqu'à Theme Park, nous avons toujours sorti tous nos hits sur Amiga, et tant que nous connaîtrons un accueil aussi favorable du public, il n'y aura aucune raison de changer de politique.

RENEGADE

Dan Thompson, directeur général

1) La chute de Commodore US entraînera-t-elle celle des filiales européennes ? Rien n'est moins sûr, l'image de marque de l'Amiga est toujours excellente ici, il serait étonnant que personne ne se montre intéressé par son acquisition. En réalité, si les repreneurs se révèlent être, comme on peut l'entendre ici ou là, de puissantes sociétés fortement implantées, le mariage de la technologie Amiga et de moyens financiers pour la promouvoir pourrait donner un mélange détonnant. Peut-être cette histoire trouvera-t-elle une fin heureuse !
2) A mon avis, l'erreur de Commodore a été de vouloir se positionner à tout prix à l'échelle mondiale, sans pour autant avoir les moyens financiers de s'imposer partout. Il aurait sans doute mieux valu se concentrer sur les pays ou l'Amiga a connu le succès, comme l'Allemagne, l'Angleterre ou la Scandinavie.
3) Il est évident que nous n'allons pas baisser les bras pour autant. Même si le pire des scénarios se réalisait, il resterait néanmoins un très large parc de machines installé, qui ne va pas disparaître du jour au lendemain. Et qui sait, l'Amiga pourrait même trouver une seconde jeunesse si ses nouveaux propriétaires étaient décidés à s'investir dans les proportions nécessaires. Pour ce qui est de notre planning, nous sortirons Elfmania au début du moins de juin, suivront ensuite Ruff n' Tumble (juillet), Flight of the Amazon Queen (sans doute pour septembre), Sensible World of Soccer (pour l'automne 94), et au moins quatre autres jeux dont je ne peux pas encore vous parler. Bref, l'Amiga nous concerne plus que jamais !


Dan Thompson (Renegade) : "Le mariage de la technologie Amiga et de moyens pour la promouvoir pourrait donner un mélange détonnant..."

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Paul Topping, directeur du marketing

1) Très franchement, on s'y attendait un peu, non ? Quand on voit l'échec commercial qu'a été l'Amiga aux Etats-Unis, il n'est pas étonnant de voir disparaître Commodore du pays de l'Oncle Sam. Nous restons cependant confiants quant à la survie des filiales européennes.
2) Incontestablement, c'est la difficulté qu'a connu l'Amiga pour percer en Amérique qui a précipité son constructeur vers la faillite. Pour s'imposer là-bas, il faut investir beaucoup, beaucoup d'argent, et Commodore n'a jamais pu disposer des moyens nécessaires.
3) Attendez, on dénombre tout de même 3,5 millions d'Amiga 500/600 en Europe, dont 1,5 pour la seule Grande-Bretagne, ainsi que 75000 CD32. Les statistiques que j'ai lues faisaient même état d'un parc de 200 machines sur L'île Maurice (rires) ! On ne tourne pas comme cela le dos à un tel marché ! C'est ainsi que Marvin's Excellent Adventure (ex-Marvin Mix) verra le jour sur CD32, et sans doute A1200, en septembre, ainsi que le très attendu Pinball Illusions sur CD32, A1200, et peut-être A500/600, en octobre ou novembre 1994.

KRISALIS

Tim James, directeur marketing

1) Nous sommes très concernés par la liquidation de Commodore US, il nous faudra pourtant ronger notre frein jusqu'à l'annonce d'une éventuelle reprise ou non avant de déterminer notre politique. Wait and see...
2) Sans avoir accès aux comptes de Commodore, il est difficile de le dire, mais il est évident que Commodore a commis une erreur en voulant réussir simultanément dans le monde entier, sans procéder par étapes comme le font la plupart des constructeurs lorsqu'ils lancent une nouvelle machine.
3) Dans un premier temps, nous allons mener à leurs termes les divers développements que nous avons actuellement sur Amiga. Sabre Team A1200, dont la sortie est imminante, Manchester Utd Premier League Champions CD32 (Automne 94), Soup Trek (The Search for Stock) A500/CD32, ainsi qu'un jeu de management d'écurie de Formule 1 et un autre jeu de foot dont la licence reste à déterminer démontrent bien notre volonté de soutenir l'Amiga tant que ses utilisateurs continueront à acheter des jeux.

D.I.D

Martin Kenwright, directeur général

1) Nous savions depuis longtemps que Commodore était dans une situation financière plus que précaire aux Etats-Unis, l'issue était donc assez logique.
2) Si, en Europe, les goûts du public se portent vers des micro-ordinateurs dont le prix est attractif, ce n'est pas le cas outre-Atlantique, ou la domination du PC et, dans une moindre mesure, du Macintosh est écrasante. Les Américains jouent avant tout la carte de la standardisation pour s'équiper, il faut donc du temps et de l'argent pour s'y imposer, ce dont ne disposait pas Commodore.
3) Il nous faudra attentivement suivre les évolutions de cette affaire avant de décider si nous continuerons à programmer pour Amiga. Il faut comprendre que les coûts de développement sont aujourd'hui tellement élevés, particulièrement sur CD, que la moindre erreur de jugement peut précipiter un éditeur dans une situation catastrophique. En tout cas, je puis vous confirmer les prochaines sorties de TFX sur A1200 et CD32 à l'automne 94 ainsi qu'Inferno


Tim James (Krisalis) : "Wait and see..."

3615 JOYSTICK



Sur 3615 JOYSTICK, les connectés ont rapidement réagi à la nouvelle, en rubrique "commentaires" (mot-clé: *COM). Voici une sélection de leurs messages. Vous pouvez vous aussi intervenir, nous continuerons le mois prochain à publier vos réactions.

BAD NEWS: Je vois mal un repreneur délaisser l'Amiga... C'est tout de même un énorme marché dans le domaine de la micro-informatique de loisirs (et même pro pour la vidéo!).

MICROQUEST: Je ne pense pas que, si quelqu'un rachète Commodore, ce soit pour garder l'Amiga. Ils utiliseront sa technologie, mais c'est tout.

EGS: Comment pouvez-vous penser que Commodore soit mort ? La CD 32 est la machine CD numéro 1, d'après Joystick, et puis les éditeurs ne laissent pas tomber l'Amiga. Amigaphiles et Amigafans, ne perdez pas de vue qu'Amiga est la meilleure gamme du monde!

SWAB: Je ne pensais pas qu'une chose comme ça pourrait arriver, je dois vite revendre mon Amiga!

SUPERMETZ: Ben j'ai bien quelques petites économies depuis ma tendre enfance et je veux bien racheter Commodore mais c'est seulement pour rendre service!

GRISBURT: Je pense que peu de monde vendra son Amiga pour un PC ou autre! Une chose est sûre, c'est que l'Amiga n'est pas mort, et n'est pas près de l'être... Moi je soutiens l'Amiga, qui est la machine ayant le meilleur rapport qualité/prix sur le marché actuel!

PATO: Soyons objectifs, très peu d'éditeurs sortaient des jeux sur Amiga, ou en tout cas, peu étaient prévus (sauf TEAM 17 qui carbure).

JCK: Nous sommes des dizaines de milliers! J'ai l'occasion de jouer sur 486dx, on sent vraiment l'inexploitation de la bécane...

THE TERMINATOR: La nouvelle du dépôt de bilan m'a fortement surpris: je ne m'y attendais pas le moins du monde. Mais Commodore a eu de très bonnes idées (avec le CD32), et seulement un manque d'argent pour ses nouvelles machines l'aura fait déposer son bilan.

AVENGER: Je voudrais que Commodore survive, mais comme l'a dit Joy, une époque de la micro est révolue, celle de la micro de loisirs. Celle du ST, de l'Amiga, de Tilt! Les trois ont plus ou moins disparu au profit des PC et du multimédia! Avec l'arrivée du virtuel machin truc, je peux jurer qu'on ne s'éclatera plus jamais autant qu'avec un C64 ou un Amiga! Le fric domine et l'Amiga n'en rapportait plus assez!

MAGNUS ORATOR: La technologie Amiga n'est pas paumée pour autant, et le rachat semble probable! Peut-être qu'avec l'éventuelle nouvelle gamme Amiga, les choses iront de mieux en mieux!

QUEBEC: Commodore était vraiment en léthargie: il n'a pas su faire évoluer le système de l'Amiga assez rapidement, idem pour les PC Commodore. Y'a pas eu assez de contraste entre les 500, 500+ et 600 (les deux derniers ont été un fiasco total), sans parler du 3000. Y'a eu un mieux dès la sortie des 4000 et 1200, ainsi que la CD32, mais c'était trop tard. Le gros reproche que j'ai à formuler envers feu-Commodore, c'est qu'ils n'ont jamais cru aux produits qu'ils représentaient.

AZURY: C'est une véritable catastrophe pour le milieu informatique car Commodore fut un véritable précurseur.



WINDOWS PLUS PRATIQUE QUE WINDOWS

les meilleurs logiciels de desktop

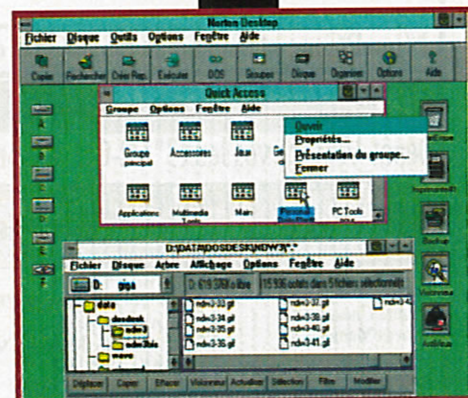
Pas la peine d'utiliser Windows pendant des heures pour en découvrir les limites... Heureusement, il existe des logiciels qui pallient la rigidité de l'interface de Microsoft, en facilitent la personnalisation, en enrichissent les fonctions, bref en optimisent le confort d'utilisation quotidienne : ce sont les logiciels de desktop.

Ces "surcouches" s'installent par-dessus Windows, remplacent le Gestionnaire de Programmes et ajoutent des fonctions qui lui faisaient défaut. Les deux produits de remplacement les plus en vue, les plus complets, sont Norton Desktop Windows (version 3) et PC Tools pour Windows (version 2). Rien de bien étonnant compte tenu de la rivalité qui oppose Symantec (Norton) et Central Point Software (PC Tools) depuis des lustres, dans le domaine des utilitaires Dos ; rivalité qui n'aura plus lieu d'être puisque à l'heure où vous lirez ces lignes, tous deux auront fusionné. Nous verrons leurs apports, mais aussi leurs lacunes respectives pour vous guider dans votre achat, d'autant que leur prix peut paraît élevé.

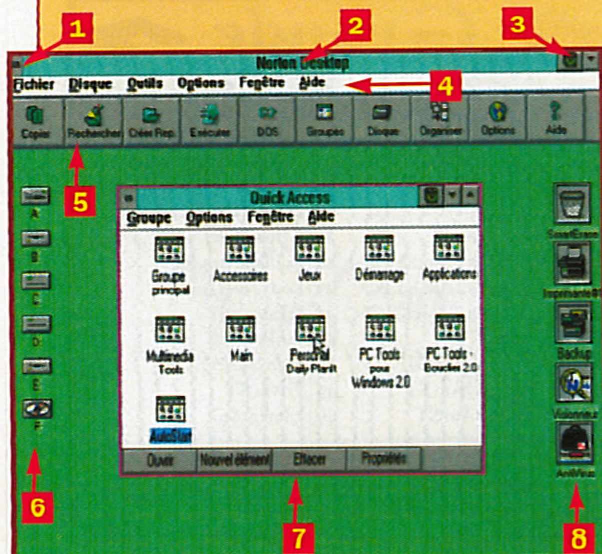
UN BUREAU TOUT BEAU TOUT NEUF

C'est idiot de se l'avouer, mais la première force de Windows est la présentation graphique des éléments qu'il propose. Au-delà de l'utilisation intuitive qu'il permet, ce sont toutes ces icônes colorées, ce bureau qui peut adopter bien des aspects grâce aux papiers peints... qui exercent une fascination pour le moins puérile. Mais voilà, Windows ne permet pas une véritable personnalisation de l'interface : essayer de changer les icônes de groupes est une gageure, peaufiner le bureau ne sert pas à grand chose puisqu'on évolue la plupart du temps dans le Gestionnaire de Programme... Norton Desktop Windows et PC Tools Windows changent radicalement la présentation du bureau, intégrant dans le plan de travail, tous les outils tant attendus : une barre d'icônes d'applications, des icônes lecteurs offrant l'accès direct à la gestion de fichiers... Mais là où Norton Desktop Windows se contente de réorganiser le bureau, PC Tools Windows offre un concept tout à fait intéressant. Il crée en effet des bureaux virtuels, configurables indépendamment, étalant une surface de travail inégalée : on ne risque plus de se retrouver avec un bureau encombré de milliards d'icônes et autres fenêtres d'applications, puisque l'on peut consacrer un bureau spécifique à chaque "projet" en cours. Dans les deux softs, la gestion des éléments du bureau se rapproche de celle offerte par le système d'exploitation du Mac, grâce à un mode de synchronisation. Cette fonction permet la création et la remise à jour automatique du contenu des groupes en même temps que les opérations effectuées sur les fichiers correspondants : les éléments des nouveaux fichiers sont créés automatiquement, ceux des fichiers supprimés effacés automatiquement. Pour personnaliser le plan de travail et ses outils, Norton Desktop Windows fait encore dans la sobriété avec un Panneau de

NORTON DESKTOP WINDOWS 3
Editeur : Symantec
Config. mini. : 386, 4 Mo Ram, 15 Mo sur disque dur, Windows 3.1
Prix public : 900 F



Le bureau de Norton Desktop Windows 3



1. MENU SYSTEME. Grâce au Gestionnaire de Lancement, on intègre dans ce menu les applications les plus fréquemment utilisées.

2. BARRE TITRE. En quittant Norton Desktop Windows, on quitte Windows.

3. ICONE ASTUCES. Chaque fenêtre comporte son Coffre à Trésor qui dispense des conseils d'utilisation.

4. BARRE DES MENUS. Configurable à souhait à l'aide du Panneau de Contrôle.

5. BARRE D'ICONES. Toutes les fonctions et applications en un seul clic.

6. ICONES LECTEURS. Par double clic sur l'icône, on ouvre la fenêtre disque correspondante.

7. QUICK ACCESS. Le groupe de base qui contient des sous-groupes, des éléments... La barre d'icônes facilite la manipulation.

8. ICONES OUTILS. Par simple glisser/poser, on effectue les opérations d'effacement, d'impression, etc.

Contrôle fort pratique. La configuration de PC Tools Windows est plus subtile, nécessitant quelques efforts qui seront largement récompensés par la richesse offerte : chaque bureau, élément, groupe, sous-groupe, est défini par des Propriétés. Il existe dans les deux cas, des menus contextuels, correspondant aux fonctions de l'élément sur lequel on clique avec le bouton droit de la souris. Le lancement des applications s'effectue de multiples manières avec Norton Desktop Windows et PC Tools Windows : double clic sur l'icône posée sur le bureau, simple clic sur la barre d'icônes, accès aux menus... Le plus ingénieux reste l'intégration dans le menu Système des fenêtres (le petit carré en haut à gauche) des applications les plus utilisées, les rendant accessibles à tout moment.

Des manipulations de fichiers simplifiées

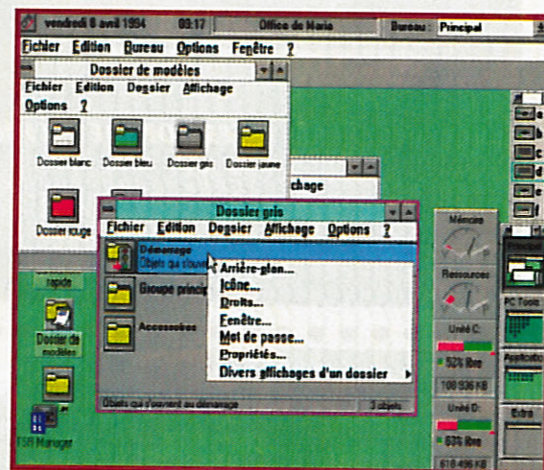
L'une des améliorations majeures qu'apportent les logiciels de desktop à Windows, est le remaniement du Gestionnaire de Fichiers, accessible à tout moment par double-clic sur les icônes lecteurs, comme sur un Mac. Les fichiers compressés (ZIP, ARJ, LZH, etc.) sont désormais considérés comme de simples répertoires, facilitant les opérations de compression/décompression. La recherche de fichiers s'effectue aisément, acceptant tous les "jokers" possibles et imaginables, contrairement à la Recherche de Windows qui est limitée au nom. Cette fonction est d'autant plus pratique qu'elle peut s'effectuer sur l'ensemble des disques. Le point fort des fenêtres disques de ces logiciels reste la partie visualisation qui permet de voir le contenu des fichiers sans avoir recours aux applications d'origine. Norton Desktop Windows et PC Tools Windows reconnaissent ainsi une centaine de formats, texte, image bitmap et vectoriel, tableur, base de données... Toutes ces fonctions sont complétées par un SmartErase (Norton) et un SafeDelete (PC Tools) qui permettent de récupérer des fichiers effacés et protègent contre les nettoyages intempestifs. Mais Norton Desktop Windows et PC Tools Windows poussent encore plus loin la gestion des fichiers. Grâce à des modules spécifiques, on peut accéder aux commandes de base de la gestion de fichiers (copier, renommer, formater, créer répertoire, etc.), sans avoir à réduire l'application en cours pour accéder aux fenêtres disques, à partir des fenêtres Ouvrir et Enregistrer de n'importe quelle application.

Des accessoires de bureau et des utilitaires

Outre la réorganisation et l'optimisation générale de l'interface, Norton Desktop Windows et PC Tools Windows disposent d'une panoplie complète d'outils et d'utilitaires. Tous deux comportent un outil de diagnostic du système qui analyse, teste les configurations, et facilitent même la modification des fichers de configuration (config.sys, autoexec.bat, win.ini, etc.). En outre, on a également droit à : des utilitaires de réparation disque et de défragmentation, un éditeur d'icônes et des économiseurs d'écrans, des langages de macrocommandes ultra puissants, un programmeur d'événements... On l'a vu, Norton Desktop Windows et PC Tools Windows se ressemblent beaucoup. Ils comportent néanmoins des différences déterminantes. Tandis que PC Tools Windows intègre les célèbres Central Point Backup, Central Point Anti-Virus et CrashGuard (qui permet de surveiller constamment l'état de la mémoire, des ressources, etc.), qui en font un spécialiste de la sécurité, la version française de Norton Desktop Windows, pour des raisons commerciales, a "oublié" au passage ces utilitaires. En revanche, il comprend un ensemble d'accessoires de bureau des plus pratiques : des calculatrices, un organiseur, un keyfinder et un éditeur de textes face auxquels Write et Notepad font pâle figure.

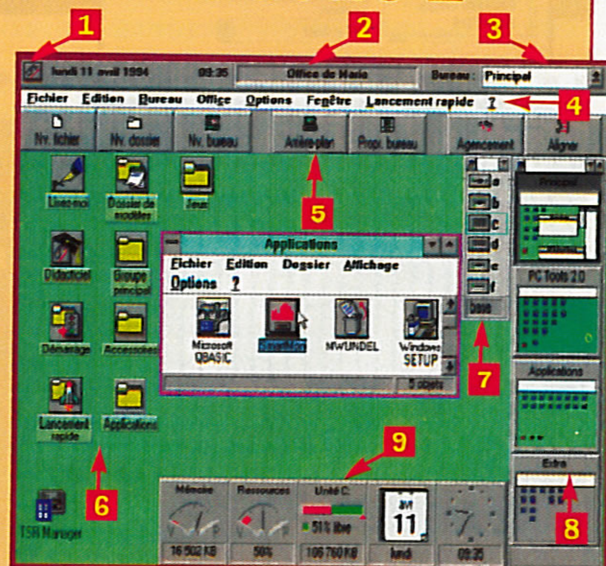
Le choix semble donc difficile entre Norton Desktop Windows et PC Tools Windows tant les deux sont proches. En fait, Norton Desktop Windows est plus indiqué pour ceux qui ne veulent pas trop se compliquer la vie, proposant une interface sobre et complète sans être complexe. PC Tools Windows par contre, passionnera les "experts", ceux qui veulent tout faire avec tout, ceux qui aiment fouiner... Quoi qu'il en soit, essayer ces logiciels de desktop, c'est les adopter tant le retour à Windows "seul" devient un calvaire.

Calor



PC TOOLS POUR WINDOWS 2
Editeur : Central Point Software
Config. mini. : 386, 4 Mo Ram, 18 Mo sur disque dur, Windows 3.1.
Prix public : 1 200 F

Le(s) bureau(x) de PC Tools pour Windows 2



1. MENU SYSTEME.p 2 3Grâce au groupe Lancement Rapide, on intègre dans ce menu les applications les plus fréquemment utilisées.

2. BARRE TITRE. En "double cliquant" sur la partie gauche, on fait apparaître la date et l'heure, les ressources et la mémoire restantes, l'espace disque restant, etc.

3. LISTE DES BUREAUX. Permet de passer d'un plan de travail à un autre sans passer par le MultiDesk.

4. BARRE DE MENUS. Configurable à souhait.

5. BARRE D'ICONES. Toutes les fonctions et applications en un seul clic.

6. ICONES d'éléments, groupes, sous-groupes, etc., et les fenêtres correspondantes.

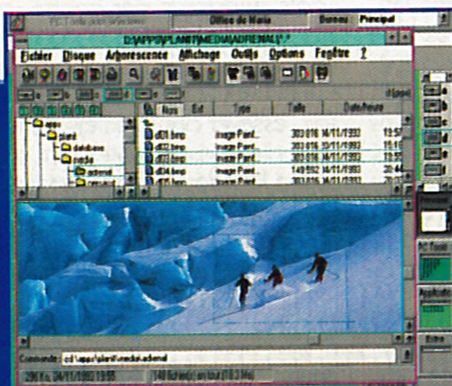
7. GESTIONNAIRE DISQUES. Par double clic sur l'icône, on ouvre la fenêtre disque correspondante.

8. MULTIDESK. Permet de passer d'un bureau à l'autre, de copier/déplacer des icônes ou des fenêtres d'applications d'un bureau à l'autre.

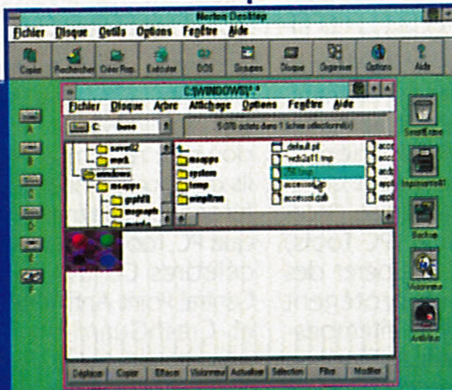
9. CRASHGUARD. Permet de surveiller les données systèmes, avec en prime un beau calendrier et une belle horloge.

NORTON ET PC TOOLS PASSÉS AU CRIBLE

PC Tools Windows



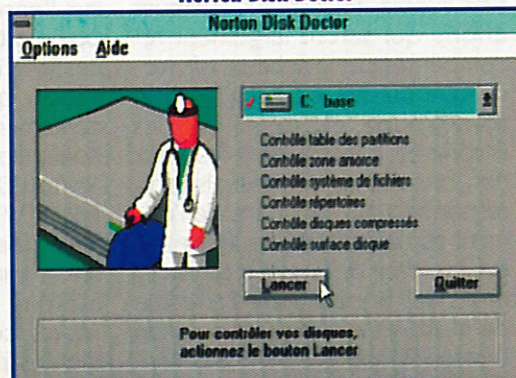
Norton Desktop Windows



GESTION DE FICHIERS/VISUALISEUR

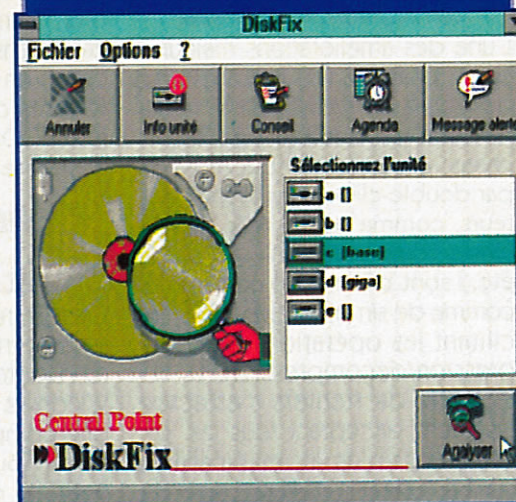
Les fenêtres disques s'organisent autour du volet arborescence, fichiers et visualiseur. Des barres de menus et d'icônes, ainsi que des menus contextuels facilitent l'accès aux commandes. Les deux softs permettent de sélectionner et copier une partie de texte ou de l'image sans sortir de la fenêtre disque. Un point partout.

Norton Disk Doctor

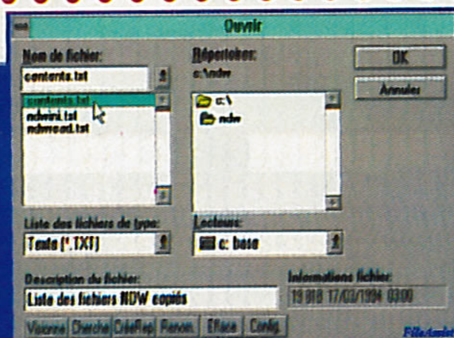


UTILITAIRE DE RÉPARATION DISQUE

Le célèbre Norton Disk Doctor et le non moins célèbre Diskfix de PC Tools permettent d'analyser et de réparer les disquettes et disques durs sans quitter Windows. Tous deux sont compatibles avec des volumes compressés par DoubleSpace et autre Stacker. Un point par tout



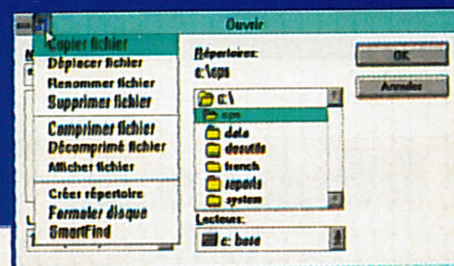
Diskfix



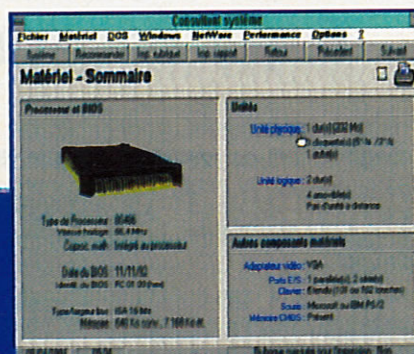
File Assist

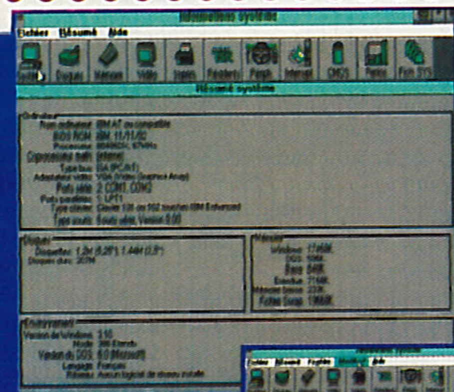
ASSISTANCE À LA GESTION DE FICHIERS

Grâce à l'ajout de FileAssist (Norton) et File Companions (PC Tools), on peut accéder aux commandes courantes de gestion de fichiers, à partir des fenêtres Ouvrir et Enregistrer de n'importe quelle application. Avantage à PC Tools Windows qui offre la possibilité de configurer la liste des commandes à volonté.



File Companions

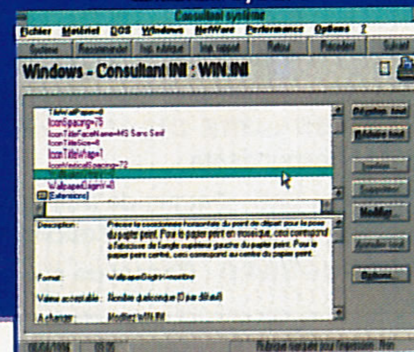




OUTIL DIAGNOSTIC ET D'ÉDITION DES FICHIERS DE CONFIGURATION,

Informations Système (Norton) et Consultant Système (PC Tools) analysent les configurations, effectuent des tests, etc., et facilitent la modification des fichers de configuration (config.sys, autoexec.bat, win.ini, etc.). Avantage à PC Tools Windows qui donne les recommandations d'optimisation et peut même effectuer les modifications lui-même ; en outre, non content d'afficher les fichiers de configuration, il offre une aide précise sur leur contenu.

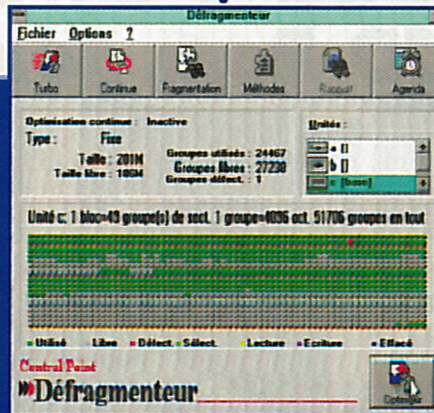
Consultant Système



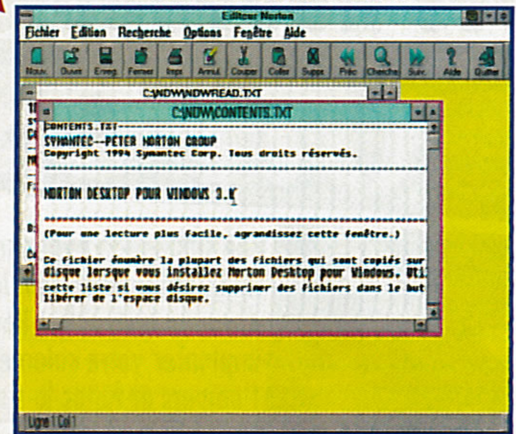
Information système



SpeedDisk



Accessoires de bureau de Norton

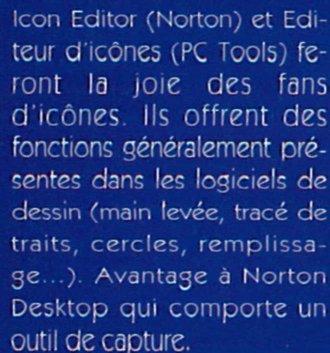


UTILITAIRE DE DÉFRAGMENTATION DISQUE

SpeedDisk (Norton) et Défragmenteur (PC Tools) effectuent les opérations de défragmentation/réorganisation des disques sans quitter Windows. Ils sont tous deux compatibles avec les volumes compressés par DoubleSpace et Stacker. Un point partout.

ACCESSOIRES DE BUREAU VS. UTILITAIRES.

Tandis que PC Tools Windows intègre les célèbres Central Point Backup et Central Point Anti-Virus, qui en font un spécialiste de la sécurité, la version française de Norton Desktop Windows, pour des raisons commerciales, a "oublié" au passage ces utilitaires. En revanche, il comprend un ensemble d'accessoires de bureau des plus pratiques : des calculatrices, un organiseur, un keyfinder et un Editeur de texte face auxquels Write et Notepad font pâle figure.

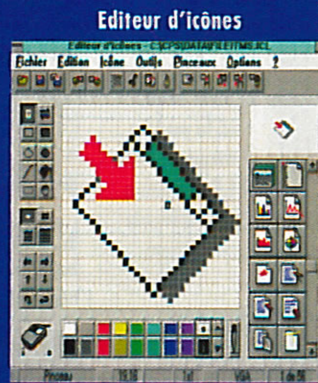


Icon Editor

EDITEUR D'ICONES

Icon Editor (Norton) et Editeur d'icônes (PC Tools) feront la joie des fans d'icônes. Ils offrent des fonctions généralement présentes dans les logiciels de dessin (main levée, tracé de traits, cercles, remplissage...). Avantage à Norton Desktop qui comporte un outil de capture.

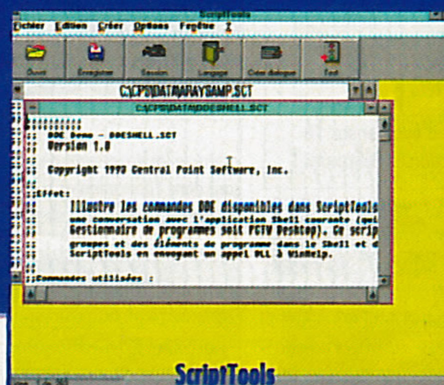
Editeur d'icônes



Utilitaires de PC Tools

LANGAGE DE MACRO-COMMANDES

ScriptMaker (Norton) et ScriptTools (PC Tools) sont des langages de macro-commandes très puissants, mais néanmoins faciles à assimiler. Ils comportent tous deux un éditeur de boîte de dialogue des plus pratiques. Avantage à PC Tools pour la rapidité d'exécution.

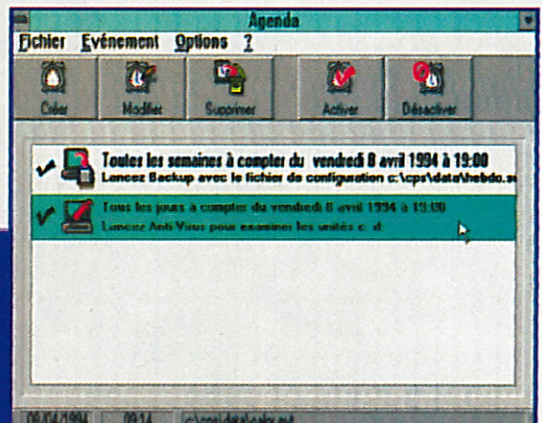


ScriptMaker

PROGRAMMATEUR D'ÉVÉNEMENTS

Scheduler (Norton) et Agenda (PC Tools) permettent de programmer des événements tels que la sauvegarde hebdomadaire, la recherche de virus quotidienne...
Avantage à PC Tools Windows qui offre une interface plus visuelle.

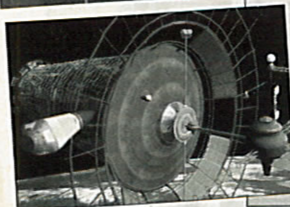
Scheduler

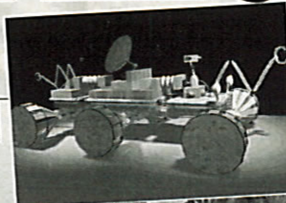


Agenda

PC COMPATIBLE PC/CD ROM

Des nouveautés CD Rom géniales !!!



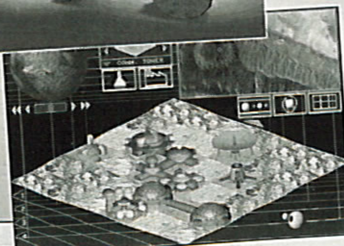


Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire. La terre est devenue invivable ! Réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites la survivre.





NEW NEW

PACIFIC STRIKE

Une simulation de vol réalisée par Origin System qui vous met aux commandes des divers avions, des Wildcat, Hellcat ... et ce pendant une période historique majeure : l'attaque de Pearl Harbor !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NEW

BLOODNET

Plongez dans Manhattan 2094 où le réseau des vampires contrôle la ville. Vous incarnez Ronsun Stark, détective privé qui, aidé de mercenaires cyberpunks veut retrouver sa liberté et son apparence humaine.

CD ROM

HIT

ULTIMA 8



Après Serpent Isle et Siver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 ! Graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant !Absolument unique.



HIT

UFO

Vous êtes en 2017, des OVNIS sont signalés un peu partout sur la terre. Découvrez les intentions des envahisseurs. Empêchez-les de coloniser la terre. Construisez des bases, envoyez des commandos, gérez les différents approvisionnements et défendez la planète.

CD ROM

NEW

TIE FIGHTER



Rejoignez et tentez d'écraser l'alliance rebelle dans ce nouvel épisode de la Saga de la guerre des étoiles. Lucas art vous propose, pour ce jeu une animation à couper le souffle et des graphismes en 3D somptueux.

NEW

DELTA V

Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression.

NEW

DOOM



Un jeu à la rapidité et à la souplesse géantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis.

HIT

F 14 FLEET DEFENDER

La nouvelle référence des simulateurs de combat : somptueux graphismes et action réaliste sont au rendez vous chez Microprose.

NEW

STAR TREK JUDGMENT RITES



L'adaptation micro de la fameuse série télévisée par Interplay. 8 missions dans l'espace à résoudre en compagnie des 7 héros de la série. Un superbe jeu d'aventure action !

NEW

THE SETTLERS

Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur suprématie ! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force !

HIT

MEGARACE



Un jeu qui ouvre la voie aux jeux de demain sur CDRom. Des graphismes futuristes qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !



HIT

SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...

HIT

BENEATH A STEEL SKY



Préparez-vous à craquer pour ce jeu au scénario digne des meilleurs films de SF. La réalisation n'est pas en reste grace à la participation d'un maître de la BD.

Amiga CD 32





Microcosm, le hit CD 32

NOUVEAUTES

HEIMDALL 2

Darkmere	Manchester United
Elite 2	Surf Ninjas
Gunship 2000	TFX
Little Devil	

LES TOPS

Alien Breed + Qwak	Global Effect	Pirates of Gold
Arabian Knight	Labyrinthe of Time	Project X + F17
Brutal Sport Foot.	Nick Faldo	Sensible Soccer
Chaos Engine	Pinball Fantasies	Summer Olympics

MACINTOSH

SIM CITY 2000



Vous êtes le Maire d'une métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investis-sant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...

POPULOUS



Au début une planète déserte. Vous incarnez un dieu tout puissant et décidez d'apporter la vie sur cette misérable terre. A vous de la peupler et de diriger votre peuple vers son apogée. Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (maladies, tremblements de terre, naissance et mortalité ..) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

LES TOPS MICROMANIA

A Train	Freddy Pharkas	PGA Tour Golf 2
Break Line	Indy 4	Prince of Persia
Carrier at War	Larry 6	Red Baron
Chuck Yeager Air Combat	Legend of kyrianda	Sim City de Luxe
Civilization	Lucas Evasion	Tristan Pinball

Le renouveau d'Impressions

Pendant ces trois dernières années, Impressions s'est considérablement développée. La compagnie a intégré de nombreux programmeurs et s'est peu à peu imposée aussi bien aux États-Unis qu'en Grande-Bretagne. Impressions s'est spécialisée dans les jeux de stratégie avec des titres comme Breach, World at War, Rules of Engagement, AirBucks, Caesar, et le récent Blue and Gray. Si, de par leur concept, ces produits sont particulièrement intéressants, il faut bien reconnaître que leur succès a été amoindri par une réalisation moyenne. Fort de ces expériences, Impressions s'efforce désormais de peaufiner l'aspect technique, et notamment graphique, de ses jeux, pour élargir son public. Parions qu'elle y parviendra.

Interview de David Lester

par Derek Dela Fuente



David Lester, le "big boss" de Impressions, a été journaliste micro... Non, ce n'est pas Claude, le rédac' chef de Joystick, ils se ressemblent étrangement, mais ce ne sont pas des clones !

Comment avez-vous démarré dans les jeux micro ? Étiez-vous programmeur ?

J'ai personnellement commencé en tant que journaliste. J'ai écrit pour la plupart des magazines de jeux anglais, dont des publications professionnelles. En même temps, j'ai écrit une simulation économique en BASIC sur Spectrum, qui est passée entre les mains de trois éditeurs. Cette expérience m'a permis de rencontrer des développeurs chez Black Knight Software. J'y ai vu une occasion de créer ma propre compagnie, en éditant un jeu original pour Spectrum et ST. Deux autres personnes de Black Knight, Edward Grabowski et Paul Andrews, m'ont rejoint. Nous nous étions jurés de rester différents des éditeurs que nous connaissions. A l'époque, les éditeurs exploitaient les programmeurs/développeurs. Nous voulions gérer la compagnie avec éthique et justice. Notre premier produit a été Kenny Daglish Soccer Manager, que nous avons édité avec Zeppzlin Games. J'ai obtenu la licence et nous avons développé le jeu, mais nous avons eu besoin d'une compétence commerciale. Le jeu a très bien marché, mais les bénéfices étaient trop faibles. Nous avons donc créé Impressions. Notre premier titre sous le label Impressions a été Raider, un jeu d'arcade pour Amiga écrit par Graeme Ing (qui a fait Utopia entre autres, pour Gremlin).

Edward Grabowski est l'un des piliers de la compagnie. Son dernier jeu, The Blue

and Gray, marche bien. Quel est son rôle au sein d'Impressions ?

Le rôle de Edward Grabowski au sein d'Impressions a changé. Quand nous avons commencé, il avait la double casquette de directeur et de programmeur. Avec le temps et le développement des produits, il a fallu qu'il choisisse. Il a préféré programmer à plein temps. Il dirige actuellement de nombreux graphistes et programmeurs sur les nouveaux titres. Après The Blue and Gray, il a fait D-Day qui va sortir sous peu.

Quand avez-vous décidé de vous spécialiser dans les jeux de simulation et de stratégie ? Comptez-vous aborder les autres genres ?

Nous avons produit des jeux en tout genre entre 89 et 90. Mais nous nous sommes vite aperçus que le marché des jeux d'arcade était très concurrentiel. Les produits "budgets" avaient beaucoup de mal à s'imposer face aux licences. En même temps, nos titres les plus vendeurs étaient des simulations et des jeux de stratégie, ce que nous préférions, Edward Grabowski et moi. Nous avons donc décidé de nous consacrer à ce type de jeu, fin 1990. C'était un plus petit créneau, mais où nous pouvions établir une relation durable avec les joueurs. Nous avons de vrais fans et nous sommes très contents de leur offrir de nouveaux titres. Quant aux autres genres de jeux, même si nous préparons actuellement un Windows Funpack, il comprend essentiellement des petits jeux de stratégie comme le Solitaire. Enfin, nous travaillons également sur une gamme de logiciels éducatifs...

Concernant les autres formats, allez-vous adapter vos récents titres sur 3DO, Amiga CD32, PC CD-Rom ? Que pensez-vous de ces supports ?

Nous développons bien sûr sur CD-Rom. De nombreux titres vont sortir d'ici la fin de l'année. En ce qui concerne le CD32, c'est plus facile d'y adapter un jeu d'arcade où il y a peu de paramètres, qu'une simulation économique complexe comme Detroit. Mais nous nous y employons. Nous disposons d'une licence pour la 3DO, mais nous n'avons pas encore entamé le développement. Nous attendons de voir, mais personnellement j'y crois fermement.

Avez-vous vos propres équipes internes ? Faites-vous appel à des développeurs indépendants ?

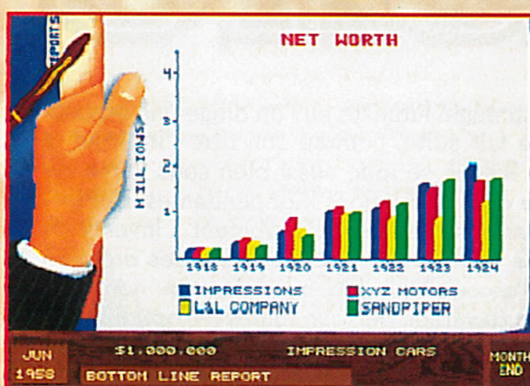
Presque tous nos produits sont développés en interne aux États-Unis, à l'exception d'Edward et d'une autre personne qui se trouvent en Grande-Bretagne. En fait, tout le développement sur Amiga est fait en Grande-Bretagne. Le développement en interne permet un meilleur contrôle du produit. Nous sommes toujours à la recherche de nouveaux développeurs sans que cela devienne une obsession. Le problème est que nous ne faisons plus que des simulations, et refusons tout projet de jeux de rôles ou d'arcade.

Y a-t-il un jeu que vous auriez aimé produire ?
Le seul jeu qu'on aurait aimé faire est probablement SimCity... Une vraie création qui a en même temps si bien marché !

Enfin, comment décririez-vous les jeux Impressions et pensez-vous que la concurrence américaine soit rude ?

Nos jeux sont davantage des jeux de stratégie que des simulations. Ce sont également des jeux "de joueurs", puisque nous nous efforçons de prendre en compte tous les desideratas des joueurs avant tout. La concurrence est terrible sur le marché américain. Nous ne sommes pas les seuls à faire de la simulation : Microprose, Interplay, SSG, QQP et New World Computing ont leurs supporters. Mais nous sommes les seuls à ne faire que ça.

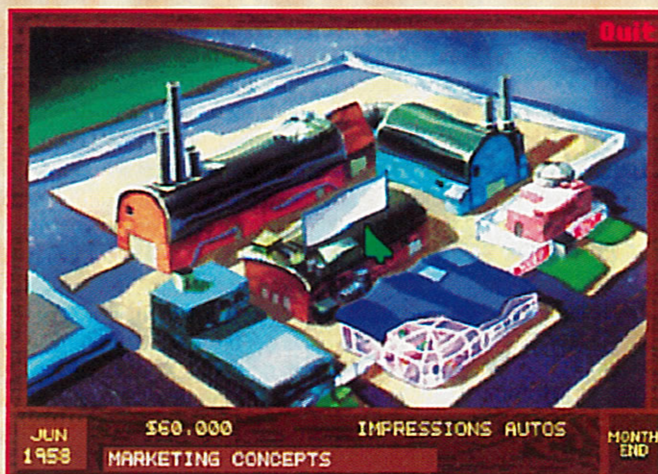
Des previews .... impressionnantes



DETROIT

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : MAI 1994

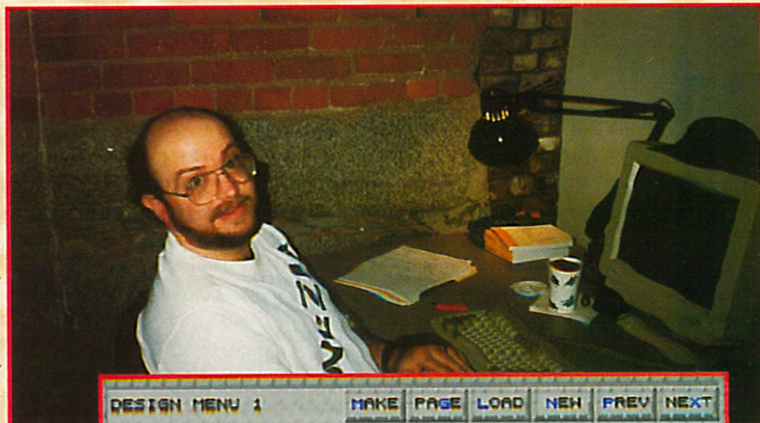
Cette simulation économique permet de diriger sa propre compagnie d'automobiles, de l'ère de Henry Ford à nos jours. Detroit promet d'être particulièrement complet, puisque pour produire des autos, il faudra acheter les matières premières, construire les usines, concevoir les modèles, et développer son réseau commercial. Les paramètres de chaque section ont été soigneusement étudiés, de la production au marketing, en passant par le "recherche & développement". Respectueux des réalités historiques, Detroit laissera néanmoins une large part de décision au joueur.

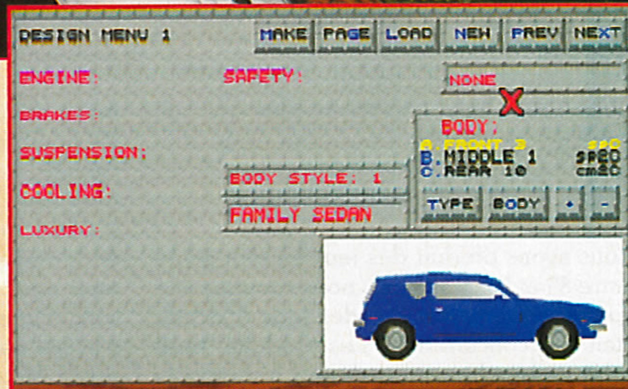


DETROIT SUITE



L'état des murs témoigne du développement de Impressions : avant, ils avaient des murs en papier mâché... Dale Campbell, le développeur de Detroit, espère obtenir du papier peint comme prime de fin d'année !







Les graphistes de Detroit posent pour la future campagne de pub du soft: "United Colors of Impressions"



BREACH 3

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : JUIN 1994

Ce jeu de stratégie futuriste où l'on dirige une escouade d'élite fait suite, comme son titre l'indique, à Breach 2. Breach se joue aussi bien sous forme de campagne que de missions indépendantes. L'objectif des missions consiste généralement à investir un lieu pour détruire les ennemis. On peut donner des ordres à chaque membre de l'escouade, indépendamment ou non. L'interface est très simple d'emploi, puisque toutes les options sont disponibles à l'écran principal. Les multiples personnages et armes disponibles offrent une variété de jeu impressionnante : aucune partie ne se ressemble. D'autant que par défaut, Breach 3 propose plus de 500 scénarii. Mais si vous n'êtes pas satisfait, un "campaign builder" permettra de créer vos propres missions, avec vos propes paramètres..





D-DAY
THE BEGINNING OF THE END

STANDARD : AMIGA • PC
SORTIE PRÉVUE : JUIN 1994

Ce soft qui commémorera le 50e anniversaire du débarquement, constitue le premier volet d'une série de jeux sur les unités de combats modernes. Suite au succès de The Blue and Gray, Edward Grabowski a voulu faire encore mieux sur TBATG. Toute la campagne est historiquement exacte, mais TBATG permet au joueur de prendre le contrôle de ses propres unités pour changer le cours de l'histoire. La palette d'actions est particulièrement large : employer des ingénieurs pour construire des ponts, établir son propre Q.G., gérer l'approvisionnement des troupes, etc. Toutes les armes et les scénarii sont exacts, et les personnalités dans le jeu comme les Généraux, ont été inspirés par les vrais. Visuellement, TBATG utilise le Super-VGA et comporte de nombreux écrans de personnalisation pour changer les armées, déployer les unités aériennes, gérer les troupes et envahir certains sites. La nuit et le jour sont gérés, et il s'agira d'en tenir compte pour planifier les opérations de bombardement. De même, les conditions météo sont prises en compte. L'intelligence artificielle de TBATG est l'une des plus développées qu'Impressions ait jamais mises en œuvre. Probablement l'un des titres les plus prometteurs.









Simon Bradbury, le programmeur de Lord of the Realm, est fier de nous présenter ses nouveaux implants thoraxiques.

LORDS OF THE REALM

STANDARD : AMIGA • PC
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 1994

Dans cette simulation économique médiévale écrite par Simon Bradbury, on doit développer un domaine de l'Angleterre ou des Galles, et assigner des tâches à la population. Il faudra cultiver des productions agricoles, nourrir les gens, exploiter des minerais, déterminer les taxes... On peut même fabriquer sa propre bière ! La partie "agriculture" est très proche de Simfarm. Il faut "faire tourner" les cultures pour ne pas appauvrir les sols, tout en veillant à fournir assez d'aliments pour la population, etc. Des marchands combleront les lacunes éventuelles. Avec le temps (et de la nourriture), la population se développera, offrant une main-d'œuvre salutaire. On pourra dès lors commencer à exploiter différentes matières premières pour fabriquer des produits domestiques ou militaires. On pourra même se lancer dans de gros ouvrages comme la construction d'un château comme Castles. La prochaine étape est l'établissement et l'équipement d'une force armée pour aller envahir les territoires voisins. La partie "wargame" est un autre aspect non négligeable du jeu. Lord of the Realm se joue par tours contre des adversaires contrôlés par le jeu ou par d'autres joueurs. Il comporte de nombreux écrans digits parfois animés. L'interface est tout à fait intuitive et offre une prise en main rapide.





THEME PARK







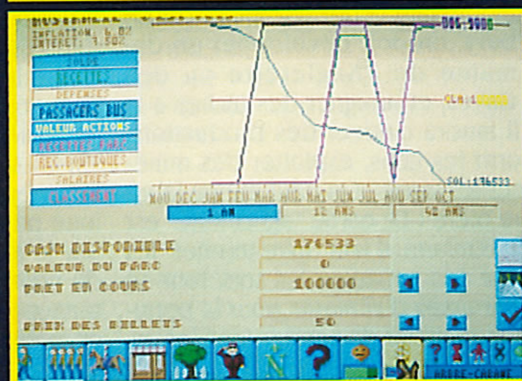
ELECTRONIC ART
PC CD-ROM PC/AMIGA ET 3 DO
SORTIE PRÉVUE JUIN SUR PC

Plus qu'un mois avant les vacances, mais surtout avant Theme Park qui arrive à point nommé. Oui, vous avez bien entendu, Theme Park est prévu pour le 24 juin prochain (si cette prévision s'avère fausse, allez vous plaindre chez Electronic Arts ; quant à moi, je serais aussi dégoûtée que vous). Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'affaire, il s'agit d'une simulation économique à la SimCity, avec pour thème un parc d'attraction (NDLR : d'où le nom !). Vous devrez donc gérer tous les paramètres pour battre vos concurrents : le design de votre parc, les attractions, les boutiques et autres snacks, le personnel, etc. Pour ceux qui seraient tentés de prendre Theme Park pour un jeu simple, sachez qu'il vous faudra développer un département de recherches pour mettre au point de nouvelles attractions, gérer les stocks de marchandises des boutiques (sucre, ballons, boissons, etc.), négocier le prix d'achat de ces mêmes marchandises, être vigilant quant aux prises de participation des concurrents, répondre aux revendications des employés, etc. Le nombre d'options et de paramètres occupera largement le temps de ceux qui n'ont justement pas envie d'y aller, dans les parcs d'attraction. Le principal atout de Theme Park est qu'il est très visuel. Si quelques infos sont disponibles grâce à de écrans-textes (pas trop quand même), l'essentiel est graphique. Et notamment les clients, ces petits morveux qui ne sont jamais contents, qui veulent toujours plus d'attractions, plus de boutiques, plus de ci, plus de ça... et bien sûr pour moins cher ! Bref, les "petits nenfants", vous les verrez véritablement vivre sous vos yeux : à l'écran, on les voit qui se promènent, font la queue, mangent des glaces, achètent des ballons, vomissent à la sortie des grands huit, sans parler des papiers gras qu'ils sèment comme le petit poucet ... Heureusement, grâce à une icône spéciale, vous pourrez jouer les télépathes. Une bulle de bande dessinée affiche en effet les pensées de chaque gosse : un "Zzzz" pour ceux qui regrettent d'être venus, un hamburger pour ceux qui ont faim, un "smile" pour ceux qui sont contents... Ces opinions sont en outre synthétisées sur un écran de "sondage" où l'on peut consulter les remarques émises par ces chers bambins ("la nourriture est mauvaise", "j'ai soif", "j'ai envie d'aller aux toilettes", etc.). Une autre icône permet de scanner chaque personnage. On peut ainsi connaître ses opinions, mais aussi savoir s'il fréquente souvent le parc, s'il lui reste du fric, etc. Le graphisme est suffisamment fin pour qu'on puisse distinguer tous les détails ; et en fait, c'est tout aussi fendard à regarder qu'à jouer. Que ce soit clair, s'il y en a un à Joystick qui touche à "mon" Theme Park pour le test, je l'étripe...

CALOR







COOL SPOT





VIRGIN
PC
JUIN 1994

"Cool, cool, c'est cool d'être un spot... blablala". C'est en gros les paroles de la chanson que vous pourrez entendre si vous appelez Virgin Games. Au cas où vous n'auriez pas encore fait la relation, Cool Spot n'est autre que le gros point rouge du logo de la boisson gazeuse "7 up". Vous avez d'ailleurs pu le découvrir dans une série de pubs télévisées (des spots très cool d'ailleurs).
Déjà sorti sur la bécane de Commodore, ce programme nous avait laissé un goût bien plus amer que la boisson qu'il est censé représenter. Les couleurs étaient moches et la réalisation globale laissait à désirer. Connaissant la supériorité de l'Amiga sur le PC en matière d'animation de sprites et de déplacements d'écrans, l'adaptation de Cool Spot sur compatible me paraissait bien audacieuse. Eh bien, pas du tout ! Figurez-vous que non seulement c'est parfaitement jouable, mais qu'en plus c'est largement mieux que la version Amiga. Selon Pinky, vert de jalousie, l'animation est même un poil trop rapide. Mais bon, vous savez, Pinky il est parfois bizarre. Tout compte fait, il n'a pas tort le castor, c'est qu'il faut le maîtriser le spot ! et forcément, quand c'est trop rapide, c'est plus compliqué. En tout cas, le personnage est très marrant. Il baille quand il n'a rien d'autre à faire, il se tord dans tous les sens, il s'agrippe à tout ce qui dépasse... Ah ! un sacré personnage que ce Cool Spot. Le décor se compose de deux scrollings différenciels particulièrement fluides et d'une foule d'ennemis inspirés pour la plupart de crustacés. Des coquillages qui perdent leurs caleçons, ou des crabes qui visiblement n'en pincent pas pour vous. Ce dont je suis sûr, c'est que vous n'aurez pas un seul instant pour buller. Et puis, qui va ramasser les points si vous ne faites rien, hein ? Et qui va délivrer la belle Spotesse ? Ce n'est pas parce que le Spot est Cool, qu'il faut bailler aux corneilles. Enfin aux mouettes. Non mais ! Côté musique, c'est très correcte pour peu que l'on ait jamais entendu celle de l'Amiga. Je ne saurais vous dire toutefois si celle-ci sera améliorée dans sa version finale. Je vous invite donc à attendre le test dans le prochain numéro de Joy (si tout se passe bien). Voilà donc un jeu d'arcade qui s'annonce plutôt cool et qui devrait assurément plaire à tous les fans de plates-formes... ou de boisson.

LORD CASQUE NOIR











Ça n'est un secret pour personne, l'esprit de la micro-informatique a beaucoup évolué depuis quelques années. Avec la marginalisation des 16/32 bits que sont l'Atari ST et l'Amiga, on voit peu à peu disparaître l'amateurisme et la passion qui caractérisaient les développeurs sur ces bécanes. La réalisation d'un jeu ne se fait plus par une seule et unique personne installée dans son garage, mais bien par d'importantes équipes où chacun a pour mission de réaliser un aspect particulier du programme. Avec l'arrivée des CD-Rom, c'est la vidéo qui a fait son entrée dans l'univers de l'informatique ludique, resserrant fortement les liens entre l'industrie du jeu vidéo et celle du cinéma. Il faut donc maintenant disposer d'un studio d'enregistrement audio et vidéo, engager des acteurs pour digitaliser leurs performances. Naturellement, tout cela coûte fort cher, ce qui a pour conséquence de faire disparaître peu à peu tous les petits éditeurs au profit des "gros poissons" qui exercent de plus en plus un quasi-monopole. C'est dans ce contexte qu'est un jour apparu Acid Software, l'archétype de l'éditeur "à l'ancienne", composé d'une bande de copains développant dans une grande maison où ils sont réunis. N'allez pas chercher une trace de vidéo digitalisée ou autre élément caractéristique des superproductions dans un jeu Acid, tout est ici axé sur le "fun", la jouabilité et non la prouesse technique, un peu à la manière de ce que fait Sensible Software. Bref, Acid est un bon ballon d'oxygène, des programmeurs qui ne se prennent pas trop au sérieux dans un univers où les jeux ressemblent de plus en plus les uns aux autres. C'est sans doute ce à quoi a été sensible le public qui a réservé un accueil triomphal à Skidmarks, le premier jeu Acid (excellent, du reste) officiellement importé en Europe. Après l'Amiga, c'est maintenant à la CD32 que s'attaque Acid avec une version améliorée de Skidmarks et un shoot'em up 3D nommé Guardian.

ACID SOFTWARE
OU
DEREK CHEZ LES COOLS

Au départ, nous étions pleins de bonnes intentions. Claude, notre rédac chef vénéré, a réuni dans son bureau l'entièreté de lui-même, et après de longues et difficiles négociations, il est tombé d'accord pour envoyer notre correspondant de choc, Derek Dela Fuente, également appelé "le-meilleur-journaliste-du-monde", à la rencontre de ces surprenants Néo-Zélandais d'Acid Software. Une question en particulier lui trottait dans la tête depuis longtemps : les développeurs d'Acid employaient-ils des kangourous au noir pour réaliser leurs softs ? Il fallait absolument être fixé là-dessus, le sort du monde, y compris celui de Nœux-les-Mines, en dépendait ! D'une main tremblante, Claude décrocha son téléphone et lança ainsi l'opération "cerise sur le gâteux" qui allait changer la face de l'univers.

Joystick : Pouvez-vous nous donner des détails sur votre fameux Blitz Basic ? Tous vos jeux sont-ils écrits dans ce langage ?

Acid : Au départ, le Blitz Basic a été développé pour le gouvernement russe, dans le cadre de ses recherches sur le contrôle de l'esprit humain à distance. Cependant, ce fut un échec, et le Blitz Basic fut coulé dans du béton puis plongé dans l'océan, au large d'Auckland. Après réflexion, ce ne fut peut-être pas tant un échec que ça, puisque les scientifiques russes ont confirmé il y a peu de temps que leurs meilleurs programmeurs avaient été affectés par ce logiciel, et qu'ils développaient, depuis, d'étranges softs.

Joy : La façon avec laquelle Acid a envahi le marché européen avec Skidmarks est assez remarquable, non ?

Acid : Ouaip, assez !

Joy : Etes-vous marié à l'Amiga, ou pensez-vous, dans l'avenir, vous ménager quelques infidélités avec les PC ?

Acid : Mon dieu, non ! Les PC puent !

Joy : Quelle est la machine la plus répandue en Nouvelle-Zélande ?

Acid : La voiture. Ou peut-être le lave-linge automatique, je ne suis pas sûr...

Joy : Acid, qui êtes-vous exactement ?

Acid : Eh bien, aujourd'hui il y a Simon, Mark et Hans. Demain,



SKIDMARKS CD 32

peut-être Andrew viendra-t-il, mais Simon vient d'avoir un accident avec sa nouvelle voiture, alors rien n'est sûr. Nous vivons dans une maison avec des ordinateurs et essayons de terminer à la fois Guardian et Skidmarks sur CD32.

Joy : Pouvez-vous nous en dire plus ?

Acid : Eh bien, ce matin, au petit déjeuner, nous avons soudainement eu un accès d'inspiration. Finalement, j'ai décidé de rajouter des Weetabix.

Joy : Huit ta Bix ?

Acid : Ouais, ce sont des céréales pour le petit déj, fabriquées en carton. Les dessiner en 3D mappée m'a pris la plus grande partie de la journée.

Joy : Et Skidmarks ?

Acid : Ouaiiis, on essaye actuellement de programmer des conducteurs intelligents. Nous pensons que comme la formule 1 devient de plus en plus dangereuse, il nous faut programmer des pilotes gérés par ordinateur pour ajouter des cascades encore plus spectaculaires pour le public.

Joy : Vous êtes donc au courant de cette récente tragédie ?

Acid : Ouaip, on bosse actuellement sur des caméras assistées par ordinateur. Comme cela, la prochaine fois, les spectateurs pourront vraiment en avoir pour leur argent.

Joy : Et à part ça, vous avez d'autres projets ?

Acid : Hum... non.

Joy : Ça a l'air super, ça va ressembler à quoi, ce "non" ?

Acid : C'est un concept assez négatif.

Joy : Soyons sérieux, vous allez bientôt présenter votre collection de "Party Packs", de quoi s'agit-il ?

Acid : Eh bien, nous tentons de réunir un maximum de programmes développés en Blitz Basic 2, afin de les compiler sur un CD que nous vendrons à très bas prix. Contrairement à ce que font habituellement les éditeurs qui sortent ce type de produits, nous avons la ferme intention de rétribuer immédiatement les développeurs (Ndlr: Tiens, tiens, voilà qu'ils deviennent sérieux, tout à coup !). Nous pensons que si les CD sont bon marché et que la CD32 baisse un peu son prix (et reste en vie, bien sûr), cette console fera très mal.

Joy : De quoi sera composé le numéro 1 ?

Acid : Pour le moment, nous avons un super jeu de tennis programmé en Allemagne. Pour ce qui est du reste, il va falloir faire une impitoyable sélection parmi la multitude de softs qui nous ont été envoyés.

Joy : Comment Acid fonctionne-t-il ?

Acid : Simon s'occupe des transactions, Mark bosse quand ça lui chante, Andrew étudie trop à l'université et Hans dort sur le canapé. Le reste d'entre nous fume des joints.

SKIDMARKS CD 32



Joy : Que pensez-vous de la situation périlleuse dans laquelle se trouve l'Amiga ?

Acid : Nous souhaitons qu'une société cool rachète l'Amiga et décide qu'elle peut vendre des tonnes d'A1200 et de CD32, puis qu'elle fasse des lots avec des softs de bonne qualité à un prix attractif.

Depuis ce jour maudit, Derek n'est plus vraiment le même. Il reste prostré sur sa chaise des jours entiers, le regard vide, répétant sans cesse "Je hais les Néo-Zélandais, les koalas et les kangourous, ce ne sont que des sales drogués fumeurs de kiwis !" Réflexion faite, à Joystick, on le préfère comme ça, l'ami Derek.



GUARDIAN

LE BLITZ BASIC 2

Pensiez-vous qu'en 1994, on puisse encore programmer un jeu en basic et le vendre ? C'est pourtant ce qui s'est produit avec Skidmarks, laissant toute la rédaction de Joystick stupéfaite qu'un basic puisse générer une animation aussi rapide. Et ce n'est pas en voyant Guardian, encore plus rapide et fluide, que l'on va changer d'avis. Créé par Acid Software, le Blitz Basic 2 est un langage à mi-chemin entre les basics traditionnels et le C. Plus complexe à manier qu'Amos, il semble en revanche donner de meilleurs résultats comme le prouvent les jeux Acid. Programmé à 100 % en assembleur, il génère après compilation du 68000 dans les mêmes proportions. Jugez vous-même du résultat !



ACID SOFTWARE

SUITE ▶

GUARDIAN

SUR A 1200 ET CD 32 • SORTIE JUILLET 94





Si vous vous souvenez de Star Fox et de Defender, deux jeux devenus célèbres sous le règne des 8 bits, alors vous n'êtes pas très loin de Guardian. Le jeu se décompose en diverses missions aux objectifs variés tels que "détruire les balises ennemies pour paralyser leurs communications" ou "trouver et ramasser les cristaux précieux disséminés sur la surface de la planète". En tant que Gardien de différentes planètes, vous vous devez également de protéger les installations les plus importantes sous votre contrôle, des forces d'invasion aliennes. Vous contrôlez un curieux vaisseau ressemblant fort à un delta-plane à l'aide duquel vous slalomez entre les pylônes et bâtiments et poursuivez vos ennemis afin de les renvoyer en enfer. Pour localiser ces derniers, vous disposez d'un radar situé en haut de l'écran sur lequel apparaissent les tanks et vaisseaux de l'envahisseur. Mais prenez garde, car ceux-ci sont tellement nombreux qu'il faut constamment rester en mouvement, alternant plongées vertigineuses et remontées non moins rapides pour éviter de récolter de nombreux pruneaux. Pour une fois (presque), tous les boutons du joypad de la CD32 sont exploités, le rouge servant à tirer, le bleu à expédier les missiles à tête chercheuse, et le jaune à faire exploser une superbombe détruisant tous les ennemis à l'écran, tandis que les deux boutons situés sur la tranche servent à accélérer et décélérer. Il existe également un menu spécial qui vous permettra de déplacer les caméras et de changer ainsi votre angle de vue. Par défaut, la caméra est placée juste derrière votre vaisseau, mais vous pouvez également la positionner au-dessus, au-dessous ou sur les côtés de votre astronef. Bien que le jeu n'en soit qu'au stade de la preview, la très grande vitesse à laquelle se déplacent les objets et l'immense jouabilité du soft laissent augurer un très bon logiciel !



SKIDMARKS CD

SUR CD 32 • SORTIE NON-COMMUNIQUÉE

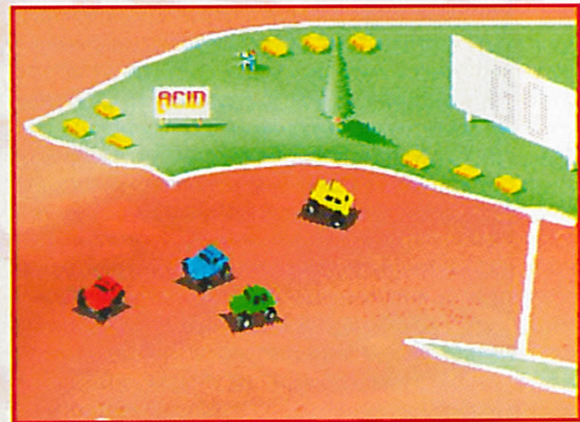
Après l'immense succès obtenu par Skidmarks sur A500 et A1200, il n'est pas surprenant de voir le logiciel débarquer sur CD32. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce monument, il s'agit du meilleur jeu de courses de voitures "miniatures" (comme Overdrive, Super Sprint ou Off Road Racer) jamais vu sur micro. Vous y êtes en compétition avec huit autres pilotes revendiquant le titre de "Maître de l'alsphalte". Le véritable "plus" du jeu, c'est la modélisation de tous ces mini-circuits en 3D, ce qui dote la piste d'un véritable relief, associé à d'excellentes routines d'inertie. En effet, dans Skidmarks, lorsque votre voiture heurte un obstacle, elle repart vers la piste en tournant sur elle-même au lieu de s'arrêter bêtement ou de perdre de la vitesse. Comme les voitures sont elles aussi représentées en 3D précalculée (800 étapes d'animation par voiture !), et que tout cela exploite le mode AGA, c'est également très beau et réaliste. Enfin, la possibilité de séparer l'écran en deux horizontalement permet de disputer des parties haletantes à deux joueurs. Bref, un hit quasi certain pour la CD32 !





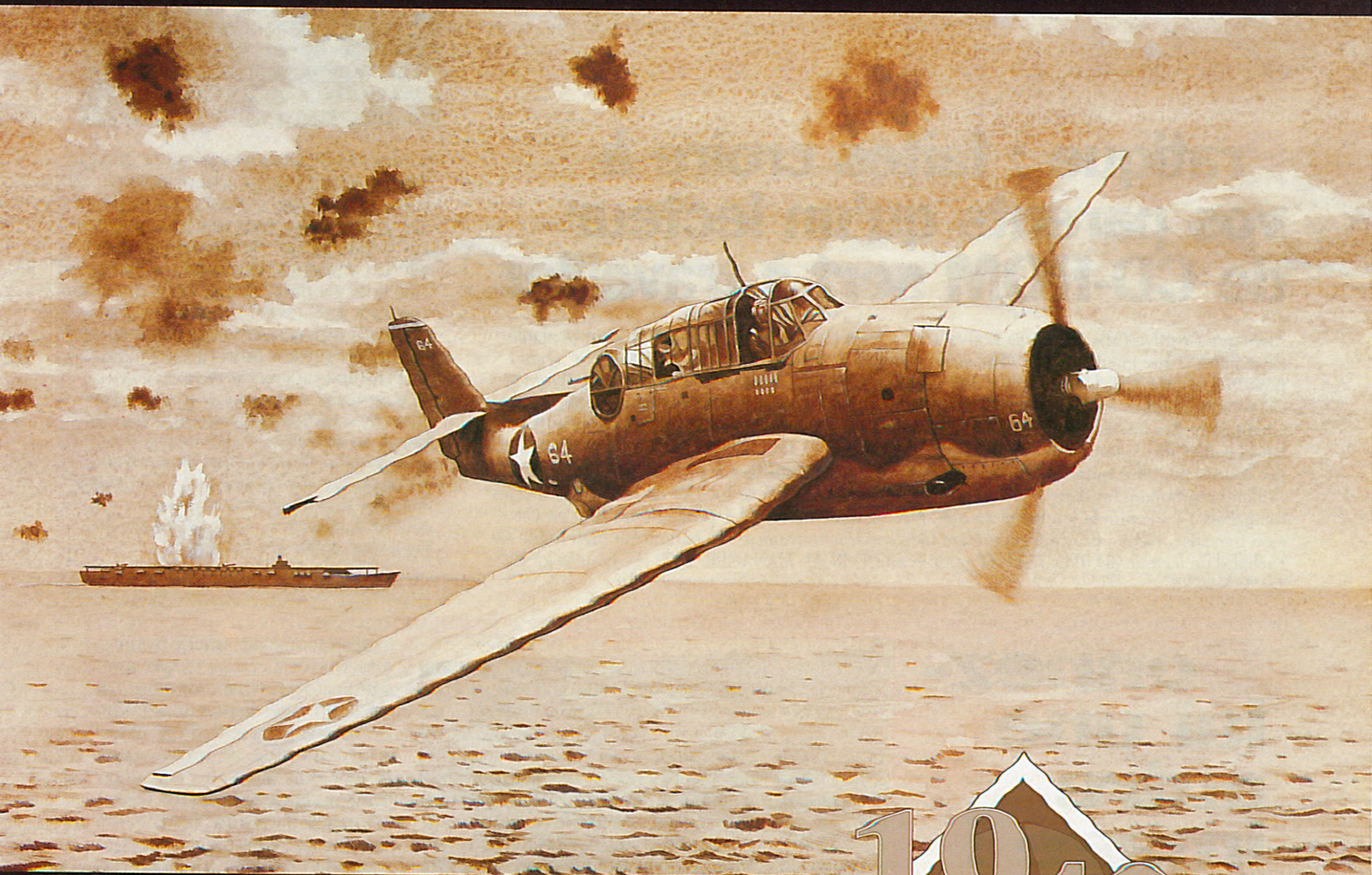
ACID SOFTWARE

LES PREVIEWS



En 1942, dans le Pacifique Sud, seuls les pilotes les plus courageux et les plus expérimentés pouvaient faire carrière sur un porte-avions.

REJOIGNEZ-LES.



1942

THE PACIFIC AIR WAR

POUR COMPATIBLES IBM PC

MICROPROSE

Quoi de neuf ?

Pratique : faites croire à vos parents qu'un lecteur de CD-ROM sert à travailler

Alors que Creative Labs oriente sa nouvelle offre vers le ludique, Guillemot lance sur le marché deux kits CD aux intentions très sérieuses. Le premier, nommé "Kit CD-Rom Manager" comprend un lecteur, CD double vitesse de chez Panasonic accompagné de sa carte contrôleur (le CD pourra toutefois être relié à une carte sonore de type Sound Blaster Pro ou compatible incluant ce type d'interface) ainsi que de deux logiciels professionnels : WordPerfect 6.0 et Borland Quattro Pro 5, tout deux pour Windows. La seconde offre, le "Kit CD Puissance 16 Manager" est un peu plus musclé. On y trouve une carte son SoundBlaster 16, l'offre complète de Borland regroupant les deux logiciels précités plus Paradox 4.5, le logiciel de retouche d'images ImagePals 1.2 et enfin le jeu Rebel Assault. Mis à part ce dernier, les programmes sont en version française. Deux offres qui pourraient bien servir à convaincre ses parents du bien fondé de l'achat d'un lecteur CD. Prix 1700 HT pour le kit CD ROM MANAGER, 2550 HT pour le kit CD 16 MANAGER.

Un concurrent de la "Transat" rencontre un curieux animal près des îles Tapidsouri.



Peut-être rencontrerez-vous cet engin issu d'un croisement contre nature entre la souris et le ratatine ordure. C'est ce qu'espère Logitech, qui lance sur le marché son dernier gadget : le "Trackman Voyager". Ce mini-trackball étudié pour le travail en déplacement se fixe sur le bord de n'importe quel clavier de portable. Pouvant être employé dans cinq positions différentes, il convient aussi bien aux gauchers qu'aux droitiers et dispose d'un "repose main" escamotable pouvant faire office de couvercle protecteur. Logitech joint à cet astucieux périphérique, la dernière version de son driver MouseWare 6.4 disposant d'un réglage de l'orientation des axes X et Y, renforçant ainsi le confort d'utilisation. Garanti trois ans, le Trackman coûte 690 F T.T.C.

Donnez-lui une autre image !



Après la VideoBlaster SE (pour Special Edition), voici venir la VideoBlaster FS200. Cette troisième mouture de la célèbre carte vidéo propose une technique dite d'interpolation de pixels. Jusqu'à présent, l'affichage en plein écran d'une source vidéo souffrait d'un léger défaut de synchronisation de trame, notamment sur des images en mouvement. Ce problème disparaît enfin, tout comme la limite des 16 Mo. Cela sous-entend que vous pourrez installer la carte dans n'importe quelle configuration comprenant plus de 16 mo de RAM. Ah oui ! c'est vrai. J'oublie juste de vous rappeler que la VideoBlaster est une carte permettant de visionner sur un PC (DOS & Windows) n'importe quelle source PAL ou NTSC (camescope, magnétoscope, tuner satellite...) en temps réel dans une fenêtre de la taille de votre choix. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un Genlock en 64 000 couleurs acceptant toutes les tailles d'images dans une fenêtre de la taille de votre choix, proportionnelle ou non. Qui peut le moins peut le plus : la VideoBlaster est également capable de capturer des images ou des séquences vidéo, mais avec une moins bonne qulaité que la VideoSpigot du même constructeur. La partie connectique comporte trois entrées composites PAL et NTC ainsi qu'une entrée S-Vidéo offrant une qualité d'acquisition largement supérieure. Pour pouvoir fonctionner, la VideoBlaster devra être reliée au port VESA de votre carte VGA. Livrée avec Video For Windows 1.1, Aldus Photo Styler SE, Aldus Gallery Effects et le programme de gestion de la carte, elle constitue l'une des offres les plus intéressantes du moment. Son prix ? 3 100 F TTC.

Mort électrocuté dans sa voiture.

AB Soft propose un gadget fort pratique : un convertisseur 12 volts/220 volts. Ce transformateur fort pratique permet, entre autres, de recharger les batteries d'un ordinateur portable à partir d'une voiture. Vous branchez le machin sur l'allume-cigare et hop, vous obtenez du 220 alternatif en 200, 600, 800 ou 1200 watts. L'adapteur existe aussi en 24 / 220 volts pour les bateaux et les camions. Prix conseillé : 990 F H.T.

Scandale à la paroisse : un enfant de chœur s'achète un CD-Rom avec l'argent de la quête.



Creative Labs propose dès ce mois-ci un nouveau kit CD entièrement orienté vers le jeu. L'ensemble se compose d'une SoundBlaster 16 pouvant recevoir la puce ASP, accompagnée de l'extension WaveBlaster et d'un lecteur Panasonic double vitesse multi-session et compatible photo CD et CD-XA. La présence de la carte WaveBlaster permet l'obtention de musiques bien plus réaliste que celles produites par la puce OPL3 de la SoundBlaster. Il faut toutefois que le programme de jeu ait été prévu dans ce sens en proposant une option Midi lors de son installation. Il est important de rappeler que la WaveBlaster se présente sous la forme d'une carte fille qui s'enfiche directement sur la SB16 permettant ainsi d'éviter l'occupation d'un slot supplémentaire. Pas moins de 11 jeux (et pas des moindres) sont proposés dans le pack ! Chic, c'est Noël avant Noël : Rebel Assault, Lemmings, Iron Helix, Indianapolis 500, SilentService 2, F117 1, Civilization, Railroad Tycoon, SimCity 2000, Conspiracy et Syndicate. Rien que ça. Ça ne vous suffit pas ? Le kit GameBlaster CD 16 comprend aussi un joystick (la manette, pas le canard). Et tout cela pour un peu moins de 3 900 F. Ça en vaut carrément la peine.





La société Trust propose des cartes pour PC spécialisées dans le traitement de la Video. La carte Video Trust est une carte d'acquisition permettant de visualiser des images provenant d'une source extérieure (magnétoscope, etc.). La capture d'images en mouvement, qui peut se faire à 30 images par minute, supporte le format AVI de Microsoft. Video Studio et Photo Plus, deux logiciels fournis avec le matériel, permettent la retouche des images. La Video Trust qui fonctionne avec une carte VGA standard, pourvu qu'elle soit de type VESA, a l'avantage d'accepter les signaux provenant d'une carte Tuner. La carte tuner Trust au standard Secam, recoit aussi bien les programmes par voie hertzienne que ceux du câble. Bénéficiant d'une présélection automatique, elle autorise la programmation de 99 chaînes. Un logiciel Windows permet de sélectionner ces différentes programmations. La télé sur ordinateur, c'est bien joli : mais si vous préférez le contraire, Trust propose le boîtier encodeur, qui permet de mettre son ordinateur sur une télé PAL. Autorisant la conversion du VGA en Video composite, le boîtier est équipé d'une prise pour S-VHS et il supporte le standard True Color (16 millions de couleurs) en 640 x 480 et 800 x 600. Le matériel Trust est importé en France par Aashima. Carte Video Trust : 1 890 F HT. Carte Tuner Trust : 990 F HT. Boîtier encodeur Trust : 990 F HT.

Il capte les extra terrestres sur son ordinateur !

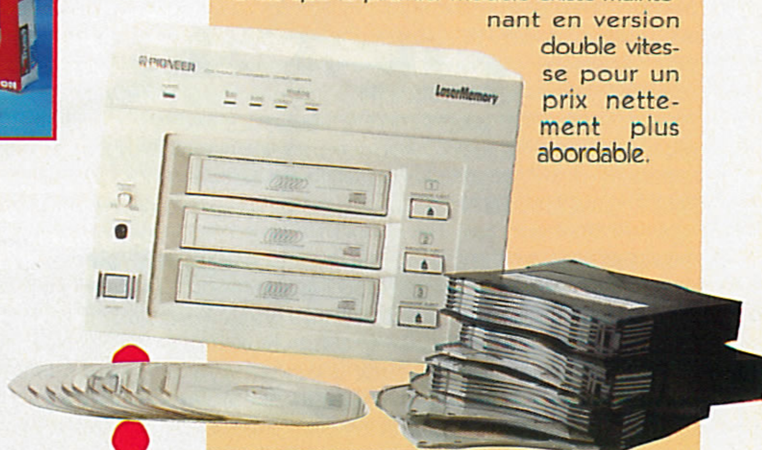
Elle joue de sa robe transparente pour vous faire perdre la boule.



Qu'est-ce qui ressemble plus à une souris qu'une autre souris ? La Super Mouse n'apporte rien de nouveau dans le concept. Il s'agit toujours d'un machin en plastique avec trois boutons et une boule qui déplace un curseur lorsqu'on la bouge. La nouveauté, c'est que l'on peut "zieuter" ses entrailles grâce à sa coque transparente. Vous pourrez ainsi apercevoir la boulette, le circuit imprimé, des fils de couleur... si vous prenez soin de retirer votre main. Mais dans ce cas, elle ne vous servira à rien : forcément si vous retirez la main... En définitif, ça ne sert strictement à rien sinon de pouvoir dire à tout le monde que votre souris est transparente, en omettant volontairement de préciser que c'est complètement inutile (NDLR: oui, mais c'est bô). Mais bon, elle existe, vous le savez.

La Rolls Royce des lecteurs CD

Après le CD-Rom à quadruple vitesse avec chargeur 6 CD, Pioneer lance un modèle encore plus musclé : 18 CD-Rom d'un coup ! Impressionnant. Pour tout vous dire, on n'a même pas osé demander le prix. Enfin, sachez que le premier modèle existe maintenant en version double vitesse pour un prix nettement plus abordable.



CONCOURS HOKUM KA-50

LES LOTS

1ER AU 10E PRIX :

Une démo du jeu HOKUM KA-50, plus
UN BAPTEME EN HÉLICOPTERE
que vous n'oublierez pas de sitôt. Au programme, le survol de Paris et du château de Versailles, avec escale-petits-fours à l'Abbaye des Vaux de Cernay. Tout un programme !

11E AU 30E PRIX :

Une démo du jeu HOKUM KA-50, plus une maquette d'hélicoptère.

31E AU 70E PRIX :

Une démo du jeu HOKUM KA-50

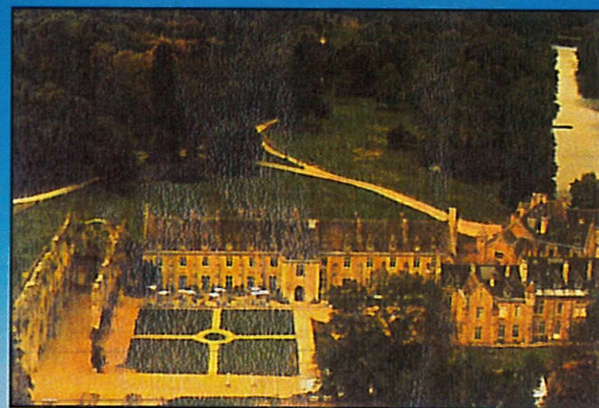


CREDIT PHOTO C-86340



CREDIT PHOTO C-85751







LES QUESTIONS

1- HOKUM KA-50 est un hélicoptère de guerre :
a - Français b - Russe c - Mongole

2 - Dans le jeu HOKUM KA-50, vous avez la possibilité de faire voler combien d'hélicoptères différents :
a - 1 b - 3 c - 6

3 - Dans le jeu HOKUM KA-50 vous survolez un terrain, calculé en temps réel, de :
a - 100 km^2 b - 200 km^2 c - 400 km^2

LA QUESTION SUBSIDIAIRE

Trouvez un slogan, pour illustrer cette superbe simulation de vol en hélicoptère.



LE REGLEMENT

1) VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 29 JUIN 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 10 JUILLET 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE À COMPLETER ET À RENVOYER À
CONCOURS HOKUM/JOYSTICK - 10 RUE THIERRY LE LURON - 92592 LEVALLOIS CEDEX

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....CODE POSTAL : .... VILLE : ....
RÉPONSE 1 : A B C **RÉPONSE 2 : A B C** **RÉPONSE 2 : A B C**
(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse).
Réponse question subsidiaire : ....
Quel micro-ordinateur possedez-vous ? : ....

JEUX CRACK

Les deux heureux du mois: Frédéric Emery sur Amiga et Jean-Pierre Tomasso sur PC, qui recevront chacun un jeu pour leur ordinateur, sous prétexte qu'ils ont envoyé plein de trucs bien ce mois-ci. Parce que c'est un genre de jeu qu'on fait, si vous voulez. Les mecs qui envoient des tas de trucs, on leur envoie un jeu. On fait ça chaque mois. Vous aurez qu'à regarder le mois prochain, vous verrez bien que ça y est aussi. Comme si on racontait des bourres, eh. Portnawak.

COMMENT POKER?

Si vous éprouvez des problèmes à essayer d'utiliser tous les beaux codes qui ornent ces pages, vous pouvez nous envoyer (Joystick, 10 avenue Thierry Le Luron, 92300 Levallois Perret) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes (c'est un code, marquez juste "je veux le mode d'emploi des pokes", on comprendra).

PRIVATEER

Pour obtenir autant d'argent que possible, il suffit de noter le montant du crédit disponible avant la sauvegarde, ensuite le transformer en Hexa, puis le regrouper par paire (ex : 100 000 = $1 86 A0 = A0 86 01) à l'aide d'un éditeur de secteur, le rechercher dans le 1er secteur de la sauvegarde *.SAV ou *.PRS vers le déplacement 480 et remplacer la somme souhaitée (4 paires possibles : mais 999 990 = 0F 42 36 à inverser) et voilà à vous de jouer.

Stéphane Marchand

Pour vous équiper le mieux possible et le plus rapidement, commencez et sauvegardez une nouvelle partie en conservant tous vos crédits, puis éditez le fichier de sauvegarde en hexadécimal et remplacez (OFFSET 261-262) la valeur D0 07 (correspondant à vos crédits) par FF FF, vous aurez ainsi environ 17 millions de crédits, largement suffisants à tout achat.
Maintenant, achetez un ORION, équipez-le de boucliers et de moteurs de niveau 5 ainsi qu'une extension CARGO, puis sauvegardez. Éditez le fichier et mettez la valeur 02 correspondant au CENTURION, à l'OFFSET 28, vous aurez ainsi le niveau 5 plus l'option cargo sur un centurion.
Pour l'armement, achetez une tourelle et 6 lasers, puis éditez le fichier après l'avoir sauvegardé, aux environs de l'adresse 480 et juste après la chaîne 41 50 47 55 4E 53 entrez : 00 00 00 18 09 01 00 00 09 02 00 00 09 04 00 00 09 03 00 00 09 07 00 00 09 05 00. Vos lasers sont devenus des lasers Steltec que l'on ne peut obtenir que vers la fin du jeu.
Il vous reste maintenant suffisamment de crédits pour acheter le meilleur équipement.

Thomas Dupuy

PUGGSY



Codes de niveaux :

1) 757 306 756 224 125 747 026 172 004	2) 376 726 746 125 135 347 026 172 204	3) 777 726 503 137 125 743 066 172 404
4) 376 726 742 137 135 347 066 172 404	5) 347 266 776 121 035 707 326 552 200	6) 747 226 376 120 125 707 026 572 200
7) 757 306 376 220 125 747 026 172 400	8) 747 306 376 220 125 747 026 172 200	9) 743 246 576 020 025 707 326 552 202
10) 743 246 576 020 221 707 336 552 202	11) 343 246 576 220 233 327 336 550 402	

Adrien Lizer

BATTLE ISLE 93





Codes un joueur :
1) Lumit
2) Lunar
3) Space
4) Lutof
5) Sonix
6) Sowyn
7) Sosoo
8) Sonaf
9) Rampe
10) Rangg
11) Filmu
12) Fiest
13) Finxt
14) Ebene
15) Ebsyl
16) Ebony
17) Ebtar
18) Karst
19) Kanto
20) Karot
21) Kaisr
22) Sybil
23) Sfinx
24) Synom

Codes deux joueurs :
1) Lupos
2) Sonne
3) Sotex
4) Rasen
5) Fisch
6) Ebton
7) Kabel
8) Sytax

Code caché : Dione.

PIRATES GOLD



Secteur 00 déplacement 391: nombre de pirates
Déplacement 397 : nombre de canons
Déplacement 399 : nourriture
Déplacement 426 : or

Gilles Szalpak

NOUVELLE ADRESSE

GRAND CONCOURS

Les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décerné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 10 avenue Thierry Le Luron, 92300 Levallois-Perret.

GOAL

PC

Voilà comment augmenter les capacités des joueurs :

- Repérer dans quel fichier .TMC il faut effectuer la modification, ex.: FRANCE = FRANCE.TMC, EUROPE = EUROPE.TMC...
- Rechercher dans ce fichier le nom du joueur à modifier.
- Compter 19 caractères après la première lettre du nom du joueur, les 8 caractéristiques du joueur sont comprises entre le 19° et le 26° caractères et sont dans cet ordre : rythme, endurance, récupération, agression, passes, shoots, tackles, arrêts, le 27° caractère est 00 en valeur hexadécimale.
- Remplacer les valeurs hexa par celles que vous voudrez : ex : 70 = 23/41, 90 = 29/41, B0 = 36/41, C0 = 39/41, C8 = 41/41 = maximum.

Laurent Lafeuille

THE LEGACY

PC

Positionnez-vous sous DOS dans le répertoire où vous avez installé THE LEGACY, puis tapez CD TEXT. Ensuite, tapez CD CHARGEN puis éditez le fichier CHARDATA.FRE en tapant EDIT CHARDATA.FRE. Et là, incroyable mais vrai, vous tombez sur le fichier qui contient l'ensemble des caractéristiques des personnages que vous pouvez sélectionner au début du jeu. À vous de les modifier selon vos désirs.

François Balistaire

ELITE 2

AMIGA

La majorité des possesseurs de ce jeu ont remarqué qu'il était impossible d'acheter un nouveau vaisseau avec des passagers à bord de l'ancien. Ce qui ne saute pas aux yeux, par contre, c'est qu'à chaque fois que l'on essaye, l'ordinateur vous donne autant d'argent que la revente de votre engin vous en aurait rapporté... De là à sombrer dans la malhonnêteté, il n'y a qu'un pas...

Pour ceux d'entre vous qui seraient contre de tels procédés, et aussi pour dégoûter ceux qui ont passé des semaines à gagner de l'argent entre Tau Ceti et Epsilon Eridani, sachez que le trafic de produits de luxe entre Tau Ceti et Vaan Manen Star rappporte deux à quatre fois plus qu'avec Epsilon Eridani (mais il faut d'abord obtenir un permis, en amenant soit un colis, soit quelqu'un à Van Maanen Star).

Pour "locker" un ennemi sans crise de nerfs, il suffit de faire "pause", de se mettre en vue extérieure, de chercher tranquillement le vaisseau ennemi et de cliquer dessus une fois qu'il est à l'écran.

Et enfin, pour gagner du temps lors des voyages :
- locker le port ou la base de destination (pas la planète).
- se mettre en pilote manuel avec l'icône prévue à cet effet.
- accélérer continuellement jusqu'à être à une distance de 3-5 LY du but.
- se remettre rapidement en pilote automatique (en fait, cela permet de réduire à néant les temps de freinage).

Frédéric Emery

Comment gagner de l'argent facile juste en commerçant : aller à Cemiess (-2;-2), acheter des métaux précieux à -3500 C et des pierres précieuses à -1500 C !!!! (marché noir), les revendre dans un système voisin à 1500 et 800 C. Sachant qu'il y a 28 tonnes de métaux précieux disponibles, ça vous fait un joli pactole de 140 000 C à chaque voyage.

Renaud Julienne

SUPER FROG

AMIGA

Monde 1 : Magic Woods :	747 322	234 644	447 464	747 822
Monde 2 Spooky Castle :	392 822	446 364	984 448	477 444
Monde 3 : Fun World :	343 522	882 311	992 334	091 332
Monde 4 : Ancien Level :	467 464	818 234	182 394	298 383
Monde 5 : Ice World :	452 234	984 841	383 772	093 152
Monde 6 : Space Level :	387 211	017 632	398 112	Bataille avec le sorcier
Niveau spécial :	837 122			

Tristan Fouere

CHRISTMAS LEMMINGS

AMIGA

Voilà les dix premiers niveaux:

2 : KJJLDNCCCP
3 : OHNLMCADCN
4 : JNLHCMOECM
5 : LDLCAJNFCK
6 : LLBIJLLGCY
7 : LCENLLDHCS
8 : CINNLDHICV
9 : CGJHMELJCK
10 : OKJOLHCKCR

Aurélien Nguyen Kack Minh

SYNDICATE

PC AMIGA

Nommez votre SYNDICAT ainsi: MIKES TEAM donne une équipe normale, WATCH THE CLOCK fait défiler le temps plus rapidement, OWN THEM met tous les pays sous votre domination, ROB A BANK donne 10 millions de $.

Mathieu Truchet

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

ULTIMA 8 : PAGAN

Pour modifier la FORCE, l'INTELLIGENCE, la DEXTÉRITE, les "COUPS", la MAGIE, et le POIDS (qui résulte de la modification de la force), il faut éditer votre sauvegarde (elle est dans le répertoire SAVEGAME) et faire les modifications suivantes :



- Force : secteur 2 déplacement 248
- Intelligence : secteur 2 déplacement 249
- Dextérité : secteur 2 déplacement 250
- Coups et Magie : secteur 2 déplacement 251.

Les correspondances hexadécimales ne sont pas "codées" : pour avoir 100 en force, intelligence, dextérité, il faut mettre à ces emplacements 64, et pour avoir 200 coups et en magie, il faut mettre C8 à l'emplacement indiqué.

Attention, les coups et la magie ne doivent pas dépasser le double de la force. Le poids se calcule tout seul en fonction de la force : il est égal au triple de la force.

Il existe un moyen de voir les citations et la fin du jeu. Il faut pour cela créer dans le répertoire STATIC, les fichiers :

- I81B4U83.ICU pour voir les citations,
- OUPB4IB. ICU pour voir la fin du jeu.

Remy Ballester et Guillaume Pince

COOL SPOT

Avec une cartouche Action Replay:



- Vies : $7868, octets 53 6D 04 C0 6A 00,
- Temps : $D754, octets 53 6D 04 BA 6A 0A (remplacer 53 par 4A pour être en infini),
- Compteur de vies : $039117
- Compteur de % : $03911B
- Compteur d'énergie : $03911F (07 maxi)
- Compteur de temps : $039111.

Pascal Cresson

REBEL ASSAULT



Si vous voulez avoir votre nom sur le tableau des scores, rien de plus facile : éditez le fichier "rebel.pts" (à partir du DOS), ensuite modifiez-le comme vous voulez. Bonne chance !!

Julien Berger

GENESIA

Si vous avez un atelier et un inventeur et quelque chose à inventer, vous pouvez augmenter le pourcentage d'invention de la façon suivante :



Joueur 1 : le pourcentage d'invention se trouve au secteur 40 déplacement 482 (si vous mettez 63 vous aurez 99%).

Joueur 2 : le pourcentage d'invention se trouve au secteur 56 déplacement 390 (si vous mettez 63 vous aurez 99%).

La meilleure façon de recevoir des renseignements sur les joyaux sans dépenser des fortunes en interrogeant des aventuriers dans les tavernes, est la suivante :

1) Faites une sauvegarde. 2) Entrez dans une taverne et interrogez un aventurier. 3) Il vous demandera combien vous êtes prêt à payer. 4) Répondez la somme maximum pour avoir des renseignements précis. 5) Notez-les. 6) Et chargez la partie sauvée.

Schneider Olivier

ZOMBIE DINOS sur CDI

Voici le tableau qui regroupe toutes les informations permettant de trouver qui est le dinosaure recherché dans le jeu "Zombie Dinos de la Planète Zeltoïde". Ainsi, dès que vous aurez tout ou une partie des indices, vous pourrez très facilement déterminer de quel dinosaure il s'agit, sans avoir systématiquement à vous référer à l'encyclopédie.

	Mobilité			Défense			Regroupement		Poids			Alimentation	
	Bipède	Quadrupède	Indéterminé	Cornes ou pointes	Taille	Dents et Griffes	Solitaire	Troupeau	Léger	Moyen	Lourd	Carnivore	Herbivore
Tyrannosaure	*					*	*			*		*	
Allosaure	*					*	*			*		*	
Vélociraptor	*					*		*	*			*	
Ankylosaure		*			*		*			*			*
Tricératops		*			*			*			*		*
Platéosaure			*	*				*		?			*
Anchisaure			*		*	*		*	*				*
Coélophyse	*					*		*	*			*	
Staurikosaure	*					*	?	?	*			*	
Stégosaure		*		*			*			*			*
Camptosaure			*			*		*			*		*
Parasaurolophe			*		*			*		*			*
Apatosaure		*			*				*		*		*
Saltasaure		*			*			*			*		*



Philippe Attali

RAVENLOFT

Aller dans le répertoire SAVEXX et éditer le fichier SAVE.DAT. Afin de ne pas gâcher le plaisir du jeu (à quoi bon avoir 4 000 points de vie ?), voici comment en avoir 150 :
1er personnage : aller au secteur 00 déplacement 147 et mettre 96009600.
12e personnage : aller au secteur 01 déplacement 219 et mettre 96009600.
Pour avoir 50 points dans toutes les caractéristiques :
1er personnage : aller au secteur 00 déplacement 171 et mettre 32 jusqu'au déplacement 180 inclus.
2e personnage : aller au secteur 01 déplacement 241 et mettre 32 jusqu'au déplacement 253 inclus.



Et enfin, voici le plus gros morceau. S'il vous manque un objet important, sachez que l'inventaire du 2e personnage commence au secteur 01 déplacement 257 et se termine au secteur 01 déplacement 278. Vous pouvez donc soit le vider et le remplir avec les objets voulus (cf. liste jointe) ou ne vider qu'une case (qui sera alors remplacée par FF en hexa).

0000 POUCH
0100 SACK
0200 CHEST
0300 SLING POUNCH
0400 SCROLL CASE
0500 KEY RING
0600 QUIVER
0700 ....
0800 BLUE ROSE
0900 ....
0A00 WHITE ROBE
0B00 ....
0C00 CHAIN MAIL
0D00 ....
0E00 CHAIN MAIL
0F00 ....
1000 ELVEN CHAIN MAIL
1100 ....
1200 BRONZE PLATE MAIL
1300 ....
1400 PLATE MAIL
1500 ....
1600 ADAMANTITE CHAIN MAIL
1700 ....
1800 ADAMANTITE PLATE MAIL
1900 ....
1A00 LEATHER HELM
1B00 CHAIN COIFF
1C00 ELVEN CHAIN COIFF
1D00 BRONZE PLATE HELM
1E00 PLATE HELM
1F00 ADAMANTITE CHAIN HELM
2000 ADAMANTITE CHAIN HELM
2100 SHIELD
2200 SHIELD
2300 SHIELD
2400 BATTLE AXE
2500 MACE
2600 QUATERSTAFF
2700 SHORT SWORD
2800 LONG SWORD
2900 BROAD SWORD
2A00 WAR HAMMER
2B00 DAGGER
2C00 2 HANDED SWORD
2D00 HALBERD
2E00 SPEAR
2F00 THROWING KNIFE
3000 COMPOSITE BOW
3100 SLING
3200 LOCK PICKS
3300 CLERIC HOLY SYMBOL
3400 PALADIN HOLY SYMBOL
3500 TOME OF EVIL ARTIFACTS
3600 MAGE SCROLL
3700 CLERIC SCROLL
3800 SKELETON PARCHMENT
3900 ARROW
3A00 SLING BULLET
3B00 ELIXIR OF YOURTH
3C00 POTION OF EXTRA HEALING
3D00 POTION OF FIRE RESISTANCE
3E00 POTION OF GIANT STRENGTH
3F00 POTION OF HEALING
4000 POTION OF SPEED
4100 OIL OF FIERY BURNING
4200 KEOGTOL OINTMENT
4300 RING IF FEATHER FALL
4400 RING OF FIRE RESISTANCE
4500 RING OF FREE ACTION
4600 RING OF PROTECTION
4700 RING OF REGENERATION
4800 RING OF WIZARDRY
4900 ROD OF REBIRTH
4A00 ROD OF SMITING
4B00 WAND OF ENEMY DETECTION
4C00 WAND OF FIREBALLS
4D00 WAND OF FROST
4E00 WAND OF MAGIC MISSILE
4F00 WAND OF PARALYSATION
5000 BAG OF HOLDING
5100 BRACERS OF PROTECTION
5200 ANCIENT ELVEN PLATE HELM
5300 GAUNTLET OF DEXTERITY
5400 STONE GIANT GAUNTLET
5500 PHYLACTERY OF LONG YEAR
5600 STONE OF GOOD LUCK
5700 AXE OF HURLING
5800 ARROW OF SLAY
5900 DAGGER OF THROWING
5A00 JAVELIN OF LIGHTING
5B00 SLING OF SEEKING
5C00 ANCIENT ELVEN CROWN
5D00 CLOACK
5E00 ....
5F00 ANCIENT ELVEN PLATE MAIL
6000 ....
6100 PARCHMENT FRAGMENT 1
6200 PARCHMENT FRAGMENT 2
6300 PARCHMENT FRAGMENT 3
6400 PARCHMENT FRAGMENT 4
6500 PIOCHE
6600 ANCIENT ELVEN SHIELD
6700 SHIELD OF LIGHTNING PROTECTION
6800 BA AL VERZI DAGGER
6900 ANCIENT ELVEN SWORD
6A00 KEY GOLD CHURCH
6B00 VICTOR GRYMIG KEY
6C00 IRON ELVEN TOMB KEY
6D00 CHURCH VESTIBULE KEY
6E00 IVLIS SEAL KEY
6F00 SHARP IRON SVALICH ROAD KEY
7000 JEWELLER KEY
7100 PALLADIN KEY
7200 FORGOTTEN CHURCH KEY
7300 HOLY OF RAVENKIND
7400 LORD DHELT HOLY SYMBOL
7500 BAROVIAN COIN
7600 WEREAVEN FEATHER
7700 PRICELESS FIRE RUBY
7800 STRAHD INVITATION
7900 TRIMIAS CATALOGUE
7A00 SASHA READING GLASS
7B00 VISTANI POTION
7C00 POUCH OF UNUSUAL GOLDEN DUST
7D00 ELVEN SIGNET
8700 FINGER OF COMMANDING
8800 WITHERED EARTH OF MORTAL ARDOR
8900 SEED OF MORNINGLORD
8A00 MANUAL
8B00 VISTANI TARROKA CARD
8C00 STRAHD BOOK
8D00 VAN RICHTEN TALE OF STRAHD
8E00 VAN RICHTEN GUIDE TO WEREBEATS
8F00 MAGE JOURNAL
9000 KEY JADE CAVERN
9100 KEY JADE CAVERN 2
9200 KEY JADE CAVERN 3
9300 KEY JADE CAVERN 4
9400 RUBY CATACOMB KEY
9500 SAPPHIRE CATACOMB KEY
9600 ONYX CATACOMB KEY
9700 EMERALD CATACOMB KEY
9800 BLOOD BAT KEY
9900 RAVENLOFT TOWER KEY
9A00 RAVENLOFT SILVER TOWER KEY
9B00 BLOOD KEY
9C00 GREEN ELVEN TOMB KEY
9D00 IRON CEMETERY GATE KEY
9E00 PALLADIN SWORD
9F00 PALLADIN DAGGER
A000 WINGED HOLY SYMBOL
A100 GOLD TEAR DROP CHRUCH KEY
A200 SILVER STAR KEY
A300 SILVER MOON KEY
A400 STONE
A500 MAGIC STONE
A700 MAGE SROLL (jusque C900)
AB00 STRAHD LETTER TO THE VISTANI
CA00 CLERIC SCROLL (jusque E400)
E500 SASHA LOST MANUSCRIT PAGE 1
E600 SASHA LOST MANUSCRIT PAGE 2
E700 SHASHA LOST MANUSCRIT PAGE 3
E800 STRAHD NOTE
EA00 COUNT STRAHD WRIT

Laurent Jouglet

PERIHELION

Pour ceux qui trouvent que la phase de création des sorts de Perihelion est "fastidieuse et pas si originale que ça", voici la liste complète par rapport à un système de nombre "simple et ergonomique" (en fait, je trouve nettement plus simple de se rapporter à une liste de chiffres dans l'ordre, qu'à des signes zarbis...).

Table des symboles :

01 09 17 25 33
02 10 18 26 34
03 11 19 27 35
04 12 20 28 36
05 13 21 29 37
06 14 22 30 38
07 15 23 31 39
08 16 24 32 40



Solar corona	01 : 17,18
Napalm eruption	02 : 18,31,32
Glowing plasma	03 : 03,08,13,31
Black frost	04 : 24,32
Chilly vapour	05 : 26,30,36
Whiring morraine	06 : 04,10,25,40
Altered gravity	07 : 09,28
Force deflection	08 : 23,29,35
Fulminating damp	09 : 01,02,04,40
Static charge	10 : 26,30
Electric shock	11 : 14,20,33
Brush discharge	12 : 11,21,25,40
Infraresonnance	13 : 31,40
Midturbulency	14 : 10,26,34
Sonic boom	15 : 08,19,36,38
Shaped spectrum	16 : 10,22
Diffused glare	17 : 15,19,26
Liquid light	18 : 10,16,22,28
Radiant power	19 : 07,14
Beta speadpoint	20 : 15,37,38
Uranium warp	21 : 03,0424,39
Hormonal spray	22 : 17,19
Rank poison	23 : 19,23,35
DNA stimulants	24 : 11,28,37,38
Metallic layers	25 : 20,32
Drifting silicon	26 : 13,17,28
Acidic fume	27 : 02,05,24,33
Temporal leprosy	28 : 07,36
Psion antidote	29 : 19,28,36
Septic thorns	30 : 01,05,06,18
Lifeforce drain	31 : 11,18
Aura dispersion	32 : 10,28,35
Inner shadow	33 : 01,29,32
Reality shift	34 :32,34,36
Ethereal fluidum	35 : 04,05,12,15
Ecstatic trance	36 : 15,36
Spiritual void	37 : 09,33,38
Scizoptrenia	38 : 21,30,33
Neural overdrive	39 : 28,33,40
Alfa Catharasis	40 : 16,17,21,27

Frédéric Emery

U.F.O.

Placez votre permière base en Europe et la seconde aux États-Unis. Ces deux zones contribuent largement au projet, il faut également les ménager pour conserver et augmenter les sommes qu'elles vous allouent tous les mois. Importance par ordre décroissant des différentes zones : Europe, États-Unis, Asie, Australie, Amérique du Sud, Afrique.

Frédéric Boquet

Si vous voulez ne pas être mis à la porte de X-Com, vous devez réduire au maximum vos dépenses, votre coût d'entretien. Sachez que chaque soldat revient, en plus du prix d'achat, à 20 000 $ par mois, un ingénieur à 25 000 $ par mois, et un savant à 30 000 $ par mois, il faut donc que vous ayez le minimum de ceux-ci. Ajoutons qu'un "interceptor" se loue 600 000 $ par mois et un "skyranger" 500 000 $ par mois.

L'idéal serait d'avoir 5 soldats bien armés pour les attaquer au sol, 10 ingénieurs et 25 savants accompagnés de 3 interceptors et 1 skyranger. Pensez à ouvrir des nouvelles bases de temps à autre : le score s'améliore, bref, apprenez à faire un habile mélange avec tous ces ingrédients, mais ne dépassez pas le budget alloué par l'X-Com.

Simon Léopold

Pour avoir du fric maximum : allez dans votre répertoire de sauvegarde (game -1, game 2, ...). Dans le fichier LIGLOB.DAT au secteur 00, allez aux octets 0,1,2,3 et mettez FF FF FF 7F, vous aurez alors plus de 2 milliards de dollars, de quoi vous acheter toute la planète, et encore il vous en restera à la fin de jeu. Attention, si vous êtes déjà avancé dans le jeu, n'essayez pas, en vendant du matériel, d'augmenter cette somme, sinon vous passerez en négatif.

Pour gonfler vos soldats, pendant la période où vous êtes dans la base, allez dans le fichier SOLDIER.DAT (toujours du répertoire de sauvegarde). Après la série de zéros qui suivent les noms des soldats, comptez à partir du 1er octet chiffré. Attention, je vous conseille de mettre 64 en hexa pour une valeur de 100. Ne mettez pas plus, car lorsqu'il y aura des promos de grade et d'expérience, cela augmentera encore ; Si vous mettez trop, vous passerez encore une fois en négatif.

Donc : 1er octet chiffré après la série de zéros qui suit les noms. Unité de temps, mettez 64.

2e octet : santé (influe sur précision du tir et du lancer) => 64

3e octet : résistance => 64

4e octet : réactions => 64

5e octet : force => 64

6e octet : précision du tir (laisser la valeur)

7e octet : précision du lancer (laisser la valeur)

8e octet : (?)

9e octet : résistance psionique => 96

10e octet : compétence psionique (si vous avez des psi-amp, mettez 14, cela suffit)

11e octet : courage (il doit être mis à 00 pour un courage maxi de 110)

21e octet : armure : 01 = armure, 02 = combinaison d'énergie, 03 = combinaison de vol.

Pendant la période de combat en mission : pour vous aider pendant un tour de jeu si vous êtes en position difficile, sauvegardez, puis, dans le fichier UNITREF.DAT., comptez les octets à l'envers de droite à gauche et en remontant vers le haut de la 1re lettre du nom du soldat à gonfler (par exemple : GUNKEL).



Éditez en hexa, puis en partant de l'octet qui correspond à la lettre "G" (G=0), comptez 1,2,3,4,5, etc. jusqu'au 63e octet.

63e : précision au tir (laisser la valeur),

64e : armure avant => FF (définitif pour tous les tours),

65e : armure gauche => FF (définitif pour tous les tours),

66e : armure droite => FF (définitif pour tous les tours),

67e : armure arrière => FF (définitif pour tous les tours),

68e : armure dessous => FF (définitif pour tous les tours),

69e : force => 92 (pour une valeur de 150),

70e : réactions => 92 (pour une valeur de 150),

70e : réactions => 92 (pour une valeur de 150),

71e : réactions => 92 (pour une valeur de 150),

72e : vie ou mort du soldat => 00 = vie, FF = mort,

73e : santé => 64 (influe sur le tir et le lancer),

74e : unité de temps => mettre le maxi "FF" car ne sert que pour le tour.

Vous voulez de l'Elerium-115 et des alliages aliens ? :pendant la période où vous êtes à la base. Dans votre répertoire de sauvegarde : fichier BASE.DAT.

Pour votre 1re base : Elérium-115 => secteur 00, secteur 216 "FF".

Alliages alien => secteur 00, octet 272 "FF".

Vous aurez 255 à chaque. Vous pouvez mettre plus si vous voulez en mettant 2 fois FF, mais ça risque de pédaler dans la semoule avec l'espace des entrepots disponibles.

Ce sont les deux matières principales dont vous aurez le plus besoin pour vos recherches. A vous de les transférer à chaque fois sur vos autres bases et de recommencer. Je n'ai pas eu le temps de repérer les secteurs pour chaque base.

Jean-Pierre Tomasso

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT





STOP

JOYSTICK, le magazine des jeux sur micro et CD-ROM

Chaque mois, plus de 150 pages consacrées à l'actualité des jeux :

- des dossiers complets, des infos, les previews des derniers jeux et des nouveaux matériels.
- des tests avec notation et des soluces sur tous les jeux pour mieux s'y retrouver et réaliser des super-scores.
- le cahier spécial CD-ROM pour découvrir les jeux d'aujourd'hui et de demain.

Joystick, c'est "la" référence pour tous les passionnés des jeux sur micro.

Pour tous les abonnés, des super avantages :

1 • JOYSTICK arrive chez vous avant sa parution en kiosque.

2 • Les petites annonces que vous faites passer sont prioritaires.

3 • Vous disposez de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK.

199 F

(1 an) au lieu de ~~270~~F.

En cadeau : une superbe casquette



Cette casquette siglée JOYSTICK est un vrai signe de reconnaissance pour tous les mordus des jeux sur micro. (toile 100% coton - taille ajustable).

GO!

Oui, je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement à JOYSTICK pour **1 An** (11 n°) à **199F** au lieu de 270F. En plus, je recevrai en cadeau de bienvenue ma casquette.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

☐ chèque bancaire ou postal
☐ mandat

Je renvoie mon bulletin avec mon règlement à : JOYSTICK Abonnements 90, rue de Flandre 75947 PARIS CEDEX 19

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés.
**Tarif pour la France métropolitaine uniquement.*
"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

CT061CCC1

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code Postal : └┴┴┴┴┘

Ville : ____________________

____

Mon ordinateur est un : ____________________

____

Pseudo *: ____________________

* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK

SOLUCES

ELECTRONIC ARTS
ULTIMA 8 PC

Cette solution ne détaille pas tous les lieux à visiter ou tous les dialogues. Comme dans tout jeu de rôle, il faut explorer et parler avec un maximum de personnages.



VOUS ATTERRISSEZ...
Au début, parlez avec Devon le pêcheur, puis explorez la ville dès que le garde accepte de lever la herse (une fois l'exécution de Toran terminée). En explorant la ville, allez à la bibliothèque, lisez les livres et parlez avec Bentic. La bibliothèque se trouve dans la partie Est de Tenebrae. Vous pouvez parler avec tout le monde, commencer à "gagner" de l'argent et de l'équipement. Ne volez pas en présence de quelqu'un : ça conduit à la mort. Par contre, vous pouvez grimper sur les terrasses pour pénétrer dans certaines maisons.
Un truc de gagne-petit, en passant : les 19 obsidiennes au sous-sol, chez le Capitaine Darion repoussent dès que vous quittez cette partie de la ville.
Si d'autre part, vous voulez voler les 30 obsidiennes chez le sorcier, n'ouvrez son coffret qu'une fois dehors... Sinon, sauvegardez et regardez l'Avatar exploser...

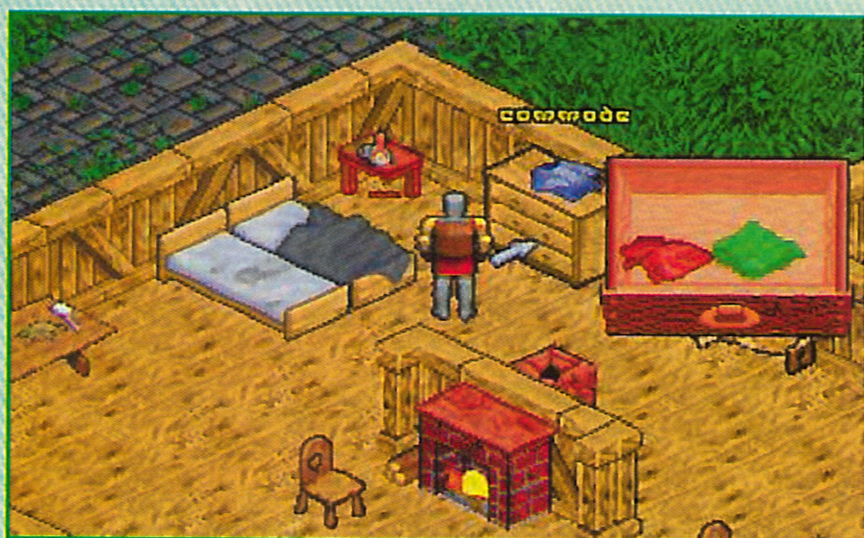
Bentic, aussi bien que Shaana, le bourreau, qui, elle, habite dans la partie ouest de Tenebrae, conseillent d'aller voir Mythran sur le plateau.

CHEZ MYTHRAN :
Il faut sortir au Nord de Tenebrae. En passant, visitez le château de Mordea (ne l'embêtez pas trop, elle est irascible et expéditive !). Il faut surtout monter au 1er pour voir la plaque de téléportation centrale : ça sera utile pour la suite.
On traverse la vallée. En passant, allez dire un petit bonjour au couple de fermiers. S'ils ne sont pas là et que vous êtes sans scrupule, vous pouvez voler 70 obsidiennes et un cimeterre. Sinon, Corinth vous parle de son fils Cyrrus, parti chez les Theurgistes, de la vie difficile dans la vallée et d'un fantôme bizarre.
Il y a un souterrain au nord de la ferme, derrière un empilement de bois : vous pouvez aller y faire un tour pour trouver un peu d'équipement.
Vous trouverez 2 portes closes, j'ignore où est la clé qui les ouvre (Gwillim nous dirige bien vers Kilandra, mais tout ce qu'on obtient d'elle, en insistant, c'est que sa fille morte Elaine détient la clé), mais c'est sans intérêt : derrière on ne trouve qu'une armure magique insaisissable.
De toute façon, Mythran, ce n'est pas par là.
Pour aller chez Mythran, il suffit de suivre le chemin vers le nord-ouest. Il y a un troll qui traine dans les environs.
Entrer dans le souterrain et sauter de pierre en pierre vers le bas de l'écran. Si le cœur vous en dit, il y a un coffre piégé contenant des parchemins magiques à gauche, mais ce n'est pas indispensable et il est difficile d'en repartir (il ne faut pas prendre le chemin par lequel on est venu).
Au sud, il y a des goules et un levier cassé, puis un pont qui conduit à une salle aux leviers. En partant de la gauche, positionnez les 3 premiers leviers vers vous et les 3 du haut vers le fond. Ne touchez pas à ceux qui sont déjà en place, ni au levier central. Vos actions font tourner la chaîne et il n'y a plus qu'à retraverser le pont et à actionner le levier maintenant décoincé. Ça ouvre les grilles vers le Sud, il n'y a plus qu'à continuer...
La maison de Mythran est au centre du plateau. Vous aurez droit à quelques pièges la première fois que vous y entrez.
Parlez avec Mythran et si vous ne l'avez pas trouvé ailleurs, achetez le parchemin de descellement de

portes secrètes (ce parchemin indispensable ne s'use pas, contrairement aux autres sorts). N'oubliez pas de monter au 1er étage pour lire les livres et surtout voir la plaque de téléportation qui s'y trouve.
Il y a également une dague magique dans un sac à dos au rez de chaussée. Grâce au téléportatus, vous pouvez vous rendre directement au château de Mordea, ou si le cœur vous en dit, explorer la grotte qui se trouve à l'extrémité ouest du plateau : on y trouve une masse de force plutôt efficace, mais c'est habité... et il y a des pièges (la double porte au fond n'est que du décor).

LES NÉCROMANCIERS :
Comme Mythran l'a recommandé, il faut commencer par essayer de devenir nécromancier. Le cimetière se trouve en sortant à l'est de Tenebrae. Suivre ensuite le chemin en remontant vers le Nord et en le suivant jusqu'au bout.
Vous arrivez dans le mausolée central où se trouve Lothian, malade et Vividos son acolyte. Parlez-lui et acceptez la mission qui consiste à lui rapporter la dague de cérémonie, prise par Mordea.
Pour récupérer la dague, il faut deux clés : l'une est cachée sous un coussin dans la salle du trône (attendre la nuit pour être seul afin de vous en emparer), l'autre s'obtient en parlant à la servante Aramina. Il faut se rendre chez elle à Auburne.
Sa maison est dans la partie est de la ville, sous celle de Darion le capitaine et à côté de la villa du sénéchal. Discutez avec elle, de tout et rien et obtenez qu'elle vous donne la clé en lui disant que vous êtes son ami. Là encore, il faut attendre la nuit pour pénétrer la chambre de la reine (attention, pour attendre, le fait de dormir ne fonctionne pas).
Marchez à petits pas dans la chambre et n'approchez pas du lit, sinon la reine se réveille (l'ouverture de la porte du cagibi et du coffre ne la dérange pas). N'essayez pas de récupérer le coffret à bijoux derrière le lit (qui ne contient rien d'intéressant) et repartez en catimini (sorte de Ferrari de l'époque...)
Vous allez participer à un crime rituel ! Retournez voir Vividos et donnez-lui la dague (si ça ne marche pas, c'est qu'elle est trop bien rangée dans vos affaires), assistez à la cérémonie.
Maintenant, Vividos vous demande de lui rapporter deux ingrédients (dont l'un n'est d'ailleurs pas un ingrédient !). La cagoule de bourreau se trouve dans la zone comprise entre le cimetière et Tenebrae, quelque part au sud-ouest, autour d'un gros arbre qui pousse dans un trou et défendu par des polymorphes.
Les brindilles (qui ne servent qu'en cette occasion) traînent par terre autour d'un gros arbre jouxtant la maison hantée dans la partie ouest de la ville (sorte de branches en forme de "Y" à l'envers). Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez en profiter pour visiter la cave de cette maison hantée...
Retour chez Vividos qui vous donne la clé du croque-mort et deux sorts. Avant de partir dans les catacombes, vous pouvez faire main basse sur les ingrédients du 1er étage et n'oubliez pas d'aller voir Mythran de temps en temps pour acquérir les sorts et ingrédients de Thaumaturgie, qu'il accepte de vous vendre au fur et à mesure de votre bonne progression dans le jeu.
Pour jeter les sorts de nécromancier, il faut placer les ingrédients requis dans un sac et cliquer avec la clé du croque-mort sur le sac. Ce dernier contient alors un symbole du sort, prêt à être utilisé. (attention, ainsi que l'indique la notice : il faut utiliser l'ingrédient "tas de bois" et non pas "brindilles" pour créer les sorts).
Pour les sorts de Thaumaturgie, il suffit de posséder les ingrédients requis et de cliquer sur le livre vendu par Mythran afin de rendre le livre opérationnel (il s'entoure de jaune).
Il suffira ensuite de cliquer sur le livre "chargé" pour lancer le sort. Sauf pour les sorts de Theurgistes, de façon générale, les sorts doivent être fabriqués avant de pouvoir être lancés et ils ne servent qu'une fois pour ce qui est de la nécromancie et la thaumaturgie.

LES CATACOMBES :
Pour vous rendre dans les catacombes, il faut pénétrer dans le mausolée directement au nord du temple des nécromanciens.
L'entrée est défendue par un fantôme et des goules. (Il y a également un autre mausolée à l'ouest du temple, sans grand intérêt, à part le plaisir de l'exploration). Allez dans l'allée centrale du mausolée et lancez le sort "creuse" face à la paroi. Pénétrez dans l'ouverture ainsi créée.
Vous y voilà. Ces catacombes sont les catacombes supérieures et forment un labyrinthe où vous allez errer jusqu'à ce que vous pénétriez dans un petit caveau sans toit, couvert de toile d'araignées et défendu par une goule et situé vers le nord-est. Là, vous allez tomber d'un niveau et vous retrouver dans le sanctuaire des nécromanciens.
A partir de là, impossible de revenir



en arrière tant que vous n'aurez pas fini les tests. Il suffit de suivre son petit bonhomme de chemin (si je puis dire...).
Le scénario a prévu une utilisation pour chaque sort donné par ces nécromanciers, mais on peut contourner la difficulté autrement dans certains cas. S'il vous arrive d'être foudroyé par un éclair, c'est que vous êtes sur le mauvais chemin. Inutile de vous conseiller de sauvegarder souvent...
Lorsque tous les nécromanciers sont vus, le dernier vous dit d'aller rendre visite à Lithos, le roi-montagne, le titan de la Terre.
A ce stade, vous pourriez ressortir des catacombes, mais avant continuer... Montez l'escalier latéral au caveau du nécromancier et... sautez dans les catacombes supérieures.

LE GRAND CIRQUE :
Il vous faut trouver une porte au sud de l'endroit où vous êtes. Cette porte ouvre sur un souterrain assez long et plein de recoins. On y trouve trois portes qui mènent chez les autres titans, mais impossible à ouvrir pour l'instant, puis la galerie débouche sur le Cirque Sacré. C'est une vaste salle comportant de la terre au centre et deux portes sur la paroi nord-ouest de laquelle vous venez d'émerger.
Quelques monstres, des ingrédients qui "repoussent" et toujours, si le cœur vous en dit : une hache magique "traitresse" au sud en sautant les rochers dans l'eau, mais assez difficile d'accès et pas plus efficace que la masse "de force" citée plus haut.
Là intervient un hiatus dans le scénario : en effet, celui-ci a prévu que l'on fasse ouvrir la porte de Lithos avec un golem. Or pratiquement tout le monde a ouvert les deux portes : la double qui conduit effectivement chez Lithos (mais on l'ignorait) et la petite porte à sa droite qui conduit au congrès des morts et aux catacombes inférieures.
Le même golem peut ouvrir les deux portes car elles sont dans la même salle (un golem ne franchit pas d'entrée). Pour créer un golem, il suffit de cliquer son symbole sur de la vraie terre (de couleur marron claire : tout ce qui est gris est considéré comme de la roche).

LE CŒUR DE LA TERRE :
Normalement, on explore la zone "petite porte" beaucoup plus tard dans le jeu, mais il se trouve que, comme la plupart de ceux qui ont terminé le jeu rapidement, j'ai commencé par là.
Il est possible que cela fasse "sauter" une partie du jeu, car j'ai vu en examinant les dialogues que les morts-vivants étaient censés envahir Tenebrae (et cela explique peut-être les images où l'on voit l'avatar combattre de concert avec Darion, Shaana ou Mythran et qui ne sont pas apparues dans le jeu tel que je l'ai pratiqué).
Par la petite porte, on accède au congrès des morts. Normalement on trouve la clé de cette bâtisse en allant voir Lithos, mais on peut aussi l'ouvrir en créant un golem à l'intérieur de la bâtisse.
Au centre du terre-plein, à côté de la tombe, lancez le sort "creuse" et vous trouvez le "cœur de la terre" qui est enterré au puits des morts. A ce stade, tout cela ne nous dit rien, puisqu'on n'a pas vu Lithos ni entrepris de pèlerinage. C'est à mon avis une grave erreur de conception...
On accède aussi dans les catacombes inférieures dans lesquelles je n'ai rien trouvé de significatif (quelques parchemins).

CHEZ LITHOS :
Revenez au grand cirque et passez par la double porte, cette fois. Passez à droite du monticule surmonté d'un "F". Allez jusqu'à une



maison en ruines. Le levier à l'entrée est coincé. Pour pénétrer à l'intérieur, j'ai fait de l'escalade au coin nord-ouest de la maison. Actionnez une fois le levier à l'intérieur et vous pouvez repartir ; le chemin à gauche du "F" est maintenant ouvert.

Vous trouverez deux autres "F" dans le secteur : évitez absolument de marcher dessus à ce stade du jeu : vous seriez téléporté sur celui que vous venez de voir et devriez recommencer le périple. (Mais ça sera utile plus tard...)

Le chemin vers Lithos m'a semblé être la partie la plus difficile du jeu. Il faut sauvegarder tout le temps.

Ça commence par un pont fantôme pas trop difficile, puis des plates-formes flottantes plus ardues et des rochers flottants qui disparaissent.

Je n'ai plus en tête la disposition des lieux, mais vous trouverez 2 clés.

L'une dans une zone avec des champs de force (on trouve une gemme anti champ de force à l'intérieur même de la zone, ce qui facilite le retour) et l'autre dans une salle remplie d'eau, dans un squelette, gisant au fond.

Pour atteindre ce squelette, on peut sauter de rocher en rocher, mais il est plus facile de longer prudemment les bords en rasant les murs.

On trouve également une salle pleine d'eau comportant une île centrale : brassards magiques dans un squelette, mais attention au "F" !

Enfin le vrai chemin pour Lithos est caché. Il faut longer les parois Nord pour découvrir un passage étroit. (attention aux champignons explosifs, dans cette zone !). Là un autre bug que je n'ai pas eu a permis à certains de couper à travers le décor !

Vous devez (encore !) sauter sur des plates-formes flottantes...

Explorez bien : vous devez voir une plaque de téléportation et pas très loin un autre "F". Ces "F" seront pratiques pour la suite, évitant de se refaire ce parcours démentiel et permettant un accès au Cirque Sacré rapidement.

Allez tout droit au nord, traversez sans vous arrêter la haie de skeletons et de goules et parlez à Lithos qui vous demandera d'enterrer Lothian.

Retournez chez les nécromanciers... Si vous avez suivi mes conseils, vous pouvez utiliser le téléportatus pour atterrir au château de Mordea, sinon, utilisez le "F" le plus proche pour rejoindre le grand cirque et débrouillez-vous pour retrouver l'entrée "creusée" précédemment dans le mausolée.

Parlez à Vividos qui va vous donner la clé du rejeton et vous demander d'enterrer Lothian. Celle-ci, ou du moins son cadavre a été transporté au coin nord-ouest du "jardinet" entourant le temple (ce temple des nécromanciers se trouve être également le mausolée de Moriens).

Cliquez sur le cadavre pour l'enterrer puis parlez à Vividos.

Je ne sais pas exactement à quel moment intervient l'emprisonnement de Devon, je suppose que cela dépend des conversations qu'on a déjà tenues, mais je vais continuer par le pèlerinage. J'ai rédigé cette solution par titres, afin de vous permettre d'aller directement au chapitre qui vous concerne. Il en sera de même plus tard, car on a la liberté d'aller voir Stratos et Hydros dans l'ordre qu'on veut.

LE PÈLERINAGE :

En fait, ce pèlerinage aurait du consister essentiellement à trouver le lieu de naissance de Moriens pour y dormir et entendre l'esprit du premier nécromancier, en "suivant les signes" Est-ce un bug ? Ou ces signes sont-ils trop bien cachés ? Personne n'a rempli cette mission. Il y avait pourtant une "clé du Nécromancier" dans la liste des objets, mais pour quel usage ? D'ailleurs, quand on regarde le fichier des dialogues, on ne trouve ni de discours de Moriens, ni de Paroles de Vividos indiquant que le pèlerinage soit réussi à un moment quelconque du jeu.

En fait, même la quête accessoire du puits des morts est "squeezée" pour tous ceux qui se sont déjà emparés du cœur de la Terre.

Il ne reste plus qu'une exploration essentielle pour la suite, mais qui s'inscrit mal dans le scénario d'un pèlerinage, puisqu'il s'agit de visiter le temple Zealan qui est justement une religion opposée à celles des Titans...

Si vous n'aviez pas été voir le congrès des morts, allez-y... vous pouvez même vous abstenir de vous emparer du cœur de la Terre à ce stade, tant qu'on ne vous a pas parlé de l'obélisque et ces 5 morceaux comme moyen possible de retourner sur Terre.

Une petite visite chez Mythran ?

Pour visiter le temple Zealan, retournez dans les catacombes supérieures et cherchez la porte à l'enseigne "suis ton destin". Ouvrez-la avec la clé du rejeton. (cette clé ouvre bien des portes, y compris celles des autres titans).

Vous pénétrez dans un nouveau dédale souterrain que je ne vais pas décrire en détails, d'autant que là encore, je n'ai sans doute pas suivi exactement la voie prévue par le scénario.

Je vous invite donc à un procédé plus aisé. Je me suis aperçu qu'on pouvait trouver les clés ou les puzzles pour toutes les portes, mais j'ai agi en brute : à chaque fois que j'étais bloqué et que c'était possible, j'ai créé un golem pour forcer l'ouverture...

Je vais donc vous indiquer les difficultés que vous rencontrerez avec cette méthode :

• Le puzzle des grilles : quand vous arrivez à un endroit comportant une plate-forme supérieure, escaladez celle-ci et passez par dessus.

• Puzzle des clés : pas de difficulté particulière, quelques essais sur les leviers et on comprend le mécanisme.

• Puzzle des billes colorées : je l'ai découvert après coup. Il faut jeter n'importe quoi sur la petite plaque surmontant quatre piliers (un crâne fait l'affaire et c'est plus rapide qu'avec les billes).

• Puzzle des escaliers escamotables : ne vous occupez que de celui du milieu. Faites attention en franchissant les rayons !

Je le répète, avec la méthode golem, on accède à pratiquement tout sans avoir besoin de résoudre certains de ces petits puzzles bébêtes.

Lorsque vous arrivez à une tombe, lancez le sort "creuse" pour descendre d'un niveau.

Enfin, vous devez vous emparer du bouclier de cérémonie Zealan qui traine derrière une porte.

Pénétrez dans le temple (une clé sous le squelette) et posez le bouclier zealan sur l'autel. Aussitôt, les statues se mettent à vous parler et vous disent comment devenir le Titan de l'éther.

Comme j'avais repris le bouclier zealan, j'ai dû le reposer contre le mur près de la double porte suivante (il y est encore...).

Utilisez le parchemin "descellement de portes" pour ouvrir et pénétrer dans le caveau du squelette au nom à coucher dehors. D'ailleurs envoyez-le dehors, soit en tapant dessus, soit avec le sort "d'apaisement". On trouve sur lui un cimeterre magique, pas terrible, et surtout, dans ses coffres la pointe de l'obélisque.

Dans vos pérégrinations, vous avez dû trouver le crâne de tremblaterus : un crâne standard qu'on trouve dans toutes les bonnes quincailleries, sauf que lui, il a des petits yeux avec une lueur inquiétante...

Ce crâne ne sert qu'à abîmer les belles catacombes supérieures et à mettre à jour une plaque de téléportation, dans une salle souterraine. Pour obtenir ce résultat, il suffit de cliquer le crâne sur une lueur rouge

pulsante dans les catacombes supérieures. Le petit caveau au centre de la place s'effondre et la plaque est à la cave. En même temps, pas mal de choses s'effondrent : attention de ne pas pénétrer dans le décor, vous auriez du mal à en sortir...
A ce stade du jeu, je me suis résigné à demeurer rejeton "ad vitam aeternam", Vividos me demandant toujours d'aller faire mon pèlerinage, comme si de rien n'était...

LIBÉRATION DE DEVON :
Mauvaise surprise, en revenant à Tenebrae, les gardes interrogent l'avatar un peu rudement au sujet de ses rapports avec Bentic et Devon. Pour Bentic, c'est cuit, mais Devon n'a pas encore été exécuté.
Allez rendre visite à ce pauvre Devon qui a toujours été chic avec vous, apportez-lui des oranges et acceptez de vous occuper de son cas.
Pour le libérer, il faut aller discuter avec le sénéchal, chez lui, et lire ses registres. Interrogez ce triste sire (sale kind !) sur Devon, mais surtout sur Bentic, car c'est lui la clé !
Demandez où se trouve la salle des évidences et retournez faire un tour dans les caves du château.
Vous pouvez dire un petit bonjour à Devon en passant, mais surtout, vous découvrez un livre derrière une grille, dans une salle sans porte...
Utilisez l'éternel descellement de portes, entrez et cliquez sur le bouquin derrière la grille. Vous en apprenez de belles sur la vie de débauche du papa de Mordea qui se trouve être également celui de Devon.
Là, ça se joue tout seul ou presque : les gardes se précipitent, vous arrêtent et vous conduisent au ponton, où ce malheureux Devon est prêt à être décapité (tiens ! il y a deux minutes, il était encore dans sa cellule !). Vous pouvez placer un mot pour clamer la vérité et ça se termine tout seul par un magnifique spectacle sons et lumière...
Devon, perturbé par un destin si tragique, va faire son "jogging" dans l'eau, afin de méditer un peu, tandis que le capitaine Darion et Shaana se trouvent mal : ne cherchez pas à les soigner, ils se remettront tout seuls. Pas Salkind qui, lui a été avalé par la glauque avec sa copine Mordea.
Désormais, c'est Devon la Tempeste et le monarque de Tenebrae (bien que dans les dialogues, les habitants, par habitude sans doute, continuent parfois imperturbablement à vous parler de Mordea).
Ça c'est plutôt "cool" puisque l'Avatar vient de lui rendre un sacré service...

LIBÉRATION D'HYDROS :
Téléportez-vous chez Lithos, puis utilisez le "F" pour gagner le sacré cirque. Repartez par la galerie par laquelle vous étiez arrivé la première fois. Je n'ai pas noté quelle porte correspond à quel Titan, sauf pour Pyros qu'il faut aller voir en dernier.
Lui, c'est un double porticulis à guillotine dont l'un remonte quand on baisse l'autre. Je vous conseille même d'aller chez Stratos en premier, car une fois Hydros libérée, vous aurez droit à des orages toutes les minutes et ceux-ci sont particulièrement moches, contrairement à ceux d'Ultima 7 : au lieu d'avoir des nuages et leur ombre, de la pluie et des éclairs, les programmeurs font joujou avec la palette VGA style fondu au blanc : c'est particulièrement désagréable !
Pénétrez chez Hydros. Ne pas oublier de "voir" la plaque de téléportation, à proximité de l'entrée.
Allez voir Hydros : explorez la salle immense et les ponts jusqu'à ce que vous aperceviez le siège de la société des eaux. C'est une grande plaque blanche comportant un poisson gravé qui se trouve vers le sud ou le sud-est.
Montez sur la plaque et entretenez-vous avec Hydros (prêtez bien l'oreille car il y a un effet de réverbération exagéré qui rend ses mots peu intelligibles). Acceptez de la libérer (sinon, ça ne change peut-être rien, je l'ignore).
Pour la libérer, engouffrez-vous dans une galerie qui démarre au sud-ouest. En chemin, vous rencontrerez trois ou quatre trolls et trouverez quelques objets magiques.
Quand vous arrivez à proximité de la tombe : lancez le sort "creuse" (attention à l'eau !). Retournez voir Hydros : cette garce vous annonce qu'elle veut faire son affaire aux humains et va s'attaquer à Devon.
Les orages se déclenchent et continueront ainsi jusqu'à la fin.
Allez avouer à Devon quelle bêtise vous venez de faire... Il vous conseille d'aller voir les sorciers. Le problème est qu'on ne peut accéder à l'enclave des sorciers qu'en utilisant le "giga-saut" des Theurgistes.
(N'oubliez pas non plus d'aller rendre visite à ce brave tonton Mythran...).

LES THEURGISTES :
Retéléportez-vous chez Lithos, puis grand "F", puis galerie vers les catacombes supérieures. C'est la porte qui reste...
La plaque de téléportation se trouve au sud du village de l'île du roc d'argent. Commencez par parler avec tout le monde Xavier, Stellos, Cyrrus et Torwin.
Comme partout, parcourez les quelques livres dans le monastère (cinq ou six livres pompeusement appelés "bibliothèque : c"est trompeur ! Il y en a qui ont cherché...).
Allez voir Xavier pour les deux premiers tests.
Au premier test, je n'ai pas noté les réponses, mais il suffit de choisir les réponses qui correspondent à la philosophie de Theurgistes : le plus gentil, le plus honnête ... Par hasard, j'ai réussi du premier coup. Si vous insistez... Les bonnes réponses figurent après les questions dans le fichier de dialogues.
Le deuxième test est une question d'équilibre ou plutôt de coordination : allez au nord du village et grimpez sur le mont Ventus (il est gravé du symbole de Stratos). Il faut éviter les mouvements trop amples et s'arranger pour regagner le centre de la plate-forme avant chaque nouvelle impulsion. Un peu débile, mais passons...
Le troisième test est administré par Stellos. Il s'agit d'aller chercher du minerai dans les sous-sols du monastère. Il faut ramasser huit morceaux de minerai d'argent : poussez la luminosité et le contraste de votre moniteur : le minerai est blanc sale et le sol est gris clair....
En passant, vous pouvez aller chercher une épée magique dans la maison sans porte : placez-vous à droite et utilisez l'éternel parchemin... Cette épée renforce nettement la protection mais ne m'a pas paru vraiment efficace dans les combats (épée "protectorum" donne +5 en AC).
Téléportez-vous à Tenebrae et allez voir ou revoir Korick le forgeron et demandez-lui de faire vos huit substrats. (Il n'y a pas à faire de substrat pour le giga-saut qui sera donné par Stratos, ni pour le sort de résurrection qui ne sera donné par personne).
Téléportez-vous à l'île du roc d'argent, placez vos substrats sur l'autel et cliquez dessus. Stellos vous renvoie à la cave où vous devez utiliser "serviteur aérien" pour pouvoir "guérir" un thorax blessé. Fin du troisième test. Chic !
Zut ! vous apprenez qu'on a volé un substrat à Xavier et que tout est bloqué par ce contretemps.
Parlez-en à tout le monde puis utilisez votre sort de "décelle vérité" sur Cyrrus : il va dénoncer son copain Torwin.
Allez près du mont Ventus et là, vous récupérez le substrat et la bague de Torwin qui se suicide.
Rendez le substrat à Xavier (il vous remercie mais ne le reprend pas tout seul : posez-le dans un coin, ça encombre inutilement).
Retournez voir Stellos qui vous dit comment aller voir Stratos et parlez-lui du souffle du vent. Avouez-lui que vous en avez besoin, car sinon, quelqu'un m'a raconté qu'il mourait et que les Theurgistes tiraient à vue.
Pour aller chez Stratos, retournez là où est mort Torwin et lancez-vous. Là encore, je n'ai pas noté le cheminement exact, mais quelqu'un y a passé 5 heures ! Comme un chamois, bondissez de rocher en rocher jusqu'à une plate-forme plus grande.
Là Stratos prend tout en charge style vieille fille sympa. Elle vous donne votre "giga saut" et pour la remercier, vous aller lui piquer le "souffle du vent". Décidément, l'Avatar est devenu un beau fumier, depuis Ultima 4 (je n'aimerais pas vivre dans l'environnement de Richard Garlott si cette évolution est le reflet de celle de sa personnalité...)
Pour ce faire... Utilisez les sorts de Theurgiste "révèle invisible" et "serviteur aérien" et barrez-vous comme un voleur... Le plus simple est de vous téléporter à... l'île du roc d'argent ou ailleurs.
Si Stellos ne vous a pas demandé de rapporter l'anneau de Torwin à sa mère, retournez-le voir et promettez-le lui et tenez cette promesse... qui ne sert qu'à arracher des larmes supplémentaires à la malheureuse.



(Sans compter que si ça se trouve, vous lui avez déjà fait le coup de lui voler ses pierres précieuses pour les lui revendre...) Tant que vous y êtes, allez donc faire un tour chez Mythran...

LES SORCIERS :
Retéléportez-vous chez Lithos... Marrant ! j'ai comme l'impression de me répéter, parfois...
Pour passer le double porticulis : passez à côté ! Il y a un petit levier contre la paroi qui ouvre un portillon en bois. Allez jusqu'au lac de lave et faites un "giga saut" vers l'île centrale.
Avec la plus grande prudence, (un petit sort de pétrification ?), longez le bord de l'île vers l'ouest, tournez (attention pas de faux pas !) et remontez vers le nord jusqu'à un mélange de roche et de lave dure. Passez à gué. Sautez par-dessus l'eau et continuez.
La plaque de téléportation est juste à gauche en entrant, mais dans l'enclave des sorciers le téléportatus



ne fonctionne pas.
Bien entendu, vous vous demandez pourquoi j'attache autant d'importance aux plaques de téléportation... C'est que je ne pas découvert tout ce qu'il fallait faire tout de suite, par exemple chez Stratos, je n'avais pas pris le souffle du vent, j'ai du y retourner.
Ici, je n'avais pas libéré Pyros (d'autant qu'un livre met en garde contre cela) et j'ai dû revenir... ce que vous n'aurez en principe pas à faire.
Commencez à parler avec Bane, Beren, Vardion et l'idiot du village. Vous allez devoir de nouveau transformer l'Avatar en parfait salaud (quel exemple pour les enfants !). Il faut accepter d'aider Bane et Vardion, afin de connaitre leur vrai nom et choisir de trahir l'un au profit de l'autre...
Selon votre sexe et vos goûts, choisissez d'aider qui vous voulez, les deux solutions sont équivalentes (j'ai essayé pour voir).

Passez le premier test après vous être rendu à la bibliothèque pour lire et NOTER quelque part la façon de faire, car ça ne figure pas dans la notice. Vous pouvez également vous servir en ingrédients et en substrats. Là encore, c'est une partie du jeu particulièrement pénible : on met un temps fou pour réaliser les sorts parce que les placements sont au pixel près et l'avatar qui répète incessamment "il y a quelque chose qui cloche"!
Profitez-en pour faire un maximum de sorts, mais vous aurez encore l'occasion d'en créer.
Rendez-vous ensuite à la forteresse d'obsidienne comme vous l'a dit votre mentor.
Là, le maître lâche deux démons à vos trousses en guise de bienvenue. Avec un peu de chance, ou en rechargeant la sauvegarde que vous venez de faire, les deux démons vont se battre entre eux, pendant que vous taperez sur l'un d'eux. (ça, c'est sûrement un bug !).

Ou alors, mais je l'ai découvert ensuite, la fuite vers l'intérieur de la forteresse est aussi prévue comme une solution correcte.
Surprise ! vous vous trouvez nez à nez avec un troisième démon. NE L'ATTAQUEZ PAS. Il va vous donner quelques renseignements et vous permettre d'utiliser son pentacle personnel pour créer quelques sorts indispensables, avant de subir les tests donnant accès au grand maître.
Il vous faut obligatoirement "éteint" et "bannit démon", mais pourquoi vous passer des autres qui vous faciliteront grandement la vie "résiste chaleur" "armure ardente" "bouclier de feu" et "porte dimensionnelle"...
Moi, je les ai tous faits à ce stade, sauf "destruction" qu'on ne connait pas encore.
On passe quatre tests qui consistent à récupérer quatre symboles de sorcellerie à rapporter au sympathique démon. En passant, on estourbit un mage pour lui piquer la formule du sort de destruction (il est dans un couloir au nord-ouest).
A l'entrée de chaque couloir, une plaque indique sur quel sort est basé le test. Si vous êtes parvenu jusqu'à ce point du jeu, ce n'est qu'une formalité...
Retour au démon, introduction près du maître qui s'empresse de créer un démon qu'il faut bannir aussitôt.
Vous voilà convié à participer à une messe noire. Soyez plein de bonne volonté et tout se passera bien. Là vous voyez et entendez Pyros et surtout, vous apprenez que le maître détient la langue de feu...
Une fois la cérémonie terminée, retournez à la forteresse pour tuer le maître et lui prendre cette fameuse langue (piquez-lui toutes ses affaires tant que vous y êtes, il y a notamment une canne de "boules de feu majeures" et... le sort destruction !).
Quand vous l'attaquerez, tuez-le le plus vite possible en lui tapant dessus, c'est le plus efficace car il pare tous vos sorts et fabrique des démons et des boules de feu. Avec un peu de chance, les démons s'entretueront ou presque... L'idéal étant de vous approcher de Melchir avant qu'il ait eu le temps de créer un bouclier de feu.
Contrairement à ce qui est dit dans le livre de l'ex-maître, libérez Pyros : il suffit de marcher sur le pentacle géant en ayant la langue en sa possession.
Maintenant, en plus de l'orage, on a droit à des pluies de météorites...
(Si pyros n'est pas libéré, Mythran ne propose pas le dernier sort...)

C'EST LA FIN :
Retournez à Tenebrae voir Devon pour lui parler de la roche noire. Il finira par se rappeler qu'il en a trouvé une dans ses filets, il y a des années.
Dites-lui franchement que vous en avez besoin et il vous donnera la clé du coffre de son bureau. Inutile de courir à sa maison de pêcheur, chez lui, c'est le château depuis quelque temps déjà et le coffre se trouve dans le coin sud-ouest de celui-ci.
Vous voilà en possession des cinq artefacts nécessaires pour reconstituer l'obélisque. Oui, mais voilà... Où ça ?
Allez voir une fois de plus le petit père Mythran.
Si vous l'avez vu régulièrement, il est prêt à vous vendre le sort "voyage éthéré" qui coûte 250 obsidiennes. Sinon, s'il vous propose le sort "destruction" à 1 000 obsidiennes, partez, puis revenez. N'achetez pas "Destruction", c'est une horreur inutilisable ("Armagedon" dans les jeux précédents).
Si vous voulez encore faire un peu de tourisme, sauvegardez, car on ne peut plus revenir ensuite...
Dès que vous avez le sort, cliquez sur le livre et vous voilà dans l'éther, devant un autre pentacle géant. Il y a quatre chemins menant aux quatre titans. Ne vous occupez pas des polymorphes qui reviennent tout le temps (à moins que vous aimiez le carnage gratuit !).
Pour tuer les titans, il suffit de cliquer leur propres symboles sur eux ; ne vous occupez pas des monstres annexes.
De mon point de vue, Lithos et Pyros sont les plus faciles d'accès... Il y a bien quelques sauts dans la lave, mais sans commune mesure avec Hydros et Stratos (c'est du sadisme à la fin, ces sauts !). Ne touchez pas aux faux trésors chez Stratos...
Quand vous cliquez un symbole sur un Titan, non seulement ça le tue, mais ça "énergise" le symbole... Il ne vous reste plus qu'à cliquer la pointe sur l'Avatar qui est devenu le titan de l'éther. Essayez, ça ne le tuera pas ! Mais ça "énergisera" le dernier symbole.
Bon ! Maintenant, une dernière petite séance de pentacle. Le positionnement est un peu plus facile (le pentacle est plus grand !), mais attention tout de même à ce que vous faites...
Là un autre puzzle bébête, car aucun indice ne met vraiment sur la voie... Il faut placer la pointe en bas (aphelion) ; le souffle tout de suite à gauche (mesostele ze) ; le cœur à droite (mesostele pa) ; la langue en haut à gauche (perivolcan ze) et la larme... devinez !
Vous avez recréé l'obélisque !
Admirez l'émission de télévision qui s'y déroule et d'un pas ferme, marchez droit dessus, comme si c'était une porte ultra-dimensionnelle, (une "Black Gate", en quelque sorte...).
Voilà c'est fini... Admirez le pas pesant de l'Avatar épuisé, après une journée de dur labeur... et comprenne qui pourra, cette fin qui n'en n'est pas une, mais plutôt une future nouvelle action commerciale...
Quand on regarde dans le fichier des dialogues, on s'aperçoit que de nombreuses choses n'apparaissent pas dans le jeu et que d'autres ne sont pas prévues ou n'ont pas leur suite logique. Cette solution correspond à ce que j'ai fait en une semaine, mais la suivre devrait vous prendre moins de temps.

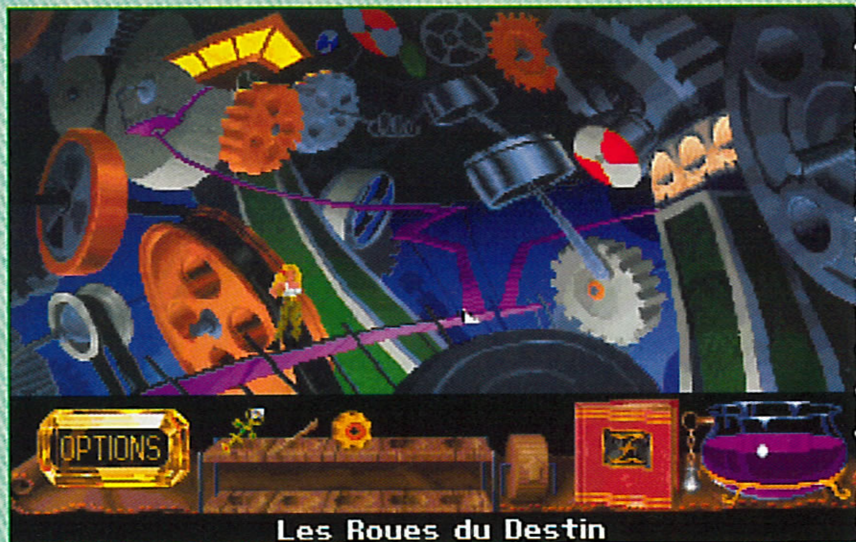
Michel PIPERAUD

KYRANDIA 2 : THE HAND OF FATE

Petit conseil de base : parlez à tout ce qui bouge et cliquez sur tout (la chance, ça peut aider parfois). Notez la couleur de chaque potion que vous ferez, cela vous servira par la suite. Et maintenant, il est temps de passer aux choses sérieuses... Première partie : Chez Zanthia, prenez les fruits bleus et les deux fioles : l'une sur l'étagère du bas, l'autre sous le tapis plié. Sortez. Au deuxième tableau au nord, prenez le champignon. Au tableau de gauche, prenez dans la souche votre livre de sorts. Au nord, prenez le gnarlybark et l'oignon. Au tableau à gauche du ferryman, prenez la plume dans le nid. Allez chez Herb, au nord. Prenez-y la fiole (que vous remplissez d'eau des marais qui se trouve dans le tonneau), l'engrais et le tabouret. Devant chez Herb, utilisez l'eau des marais sur les ever-glowing berries puis prenez-les. Retournez au carrefour et prenez le passage en bas à gauche. Poussez l'arbre (costaud, la nana, non ?). Empruntez le nouveau chemin possible et prenez la clé de la main du squelette. Allez encore à gauche. Vous trouvez dans l'arbre (encore !) une jolie surprise : votre chaudron.

Remis (e) des effets de cette découverte, cliquez sur le crocodile et utilisez alors la plume sur le terrifiant animal. D'une main experte, vous prenez ses larmes dans une fiole. Au tableau au nord, prenez le souffre (smell of egg) et remplissez une fiole sur les eaux bouillonnantes. Vous avez maintenant de quoi faire votre première potion : SWAMPSNAKE COOKIN'. Pour cela, mettez dans le chaudron : le gnarlybark (windywoof), le souffre, l'oignon, les larmes de croco, le tabouret et l'eau chaude. Remplissez trois fioles en suivant les indications du spell-book. Faites marche arrière jusqu'au ferryman et allez au deuxième tableau à droite. Prenez l'oignon, parlez à Marko, allez au sud. Sauvegardez et prenez de quoi noter. Utilisez les blueberries sur les insectes et notez l'ordre des couleurs. Allez dans la caverne, réveillez le rat et utilisez la potion. Allez maintenant à droite. Utilisez la séquence des couleurs sur les dents du crâne. Utilisez la clé-squelette sur le coffre. Prenez-y le fromage et la baguette de l'alchimiste. Allez donner le fromage aux pêcheurs, retournez vers la maison de Zanthia, libérez Marko en nourrissant la plante du bas avec l'engrais, prenez l'ancre dans la barque qui vient d'accoster. Utilisez la baguette de l'alchimiste sur l'ancre.

Allez voir le ferryman.



Les Roues du Destin

Surprise, il n'est plus là ! Parlez au dragon pyromane et retrouvez ses quatre lettres. Allez, c'est facile mais on va gagner du temps : une lettre est aux eaux bouillonnantes, une autre dans la main du squelette, la troisième sur le toit de la maison de Zanthia et la dernière est à côté de l'arbre siffleur. Retournez voir Boner et donnez-lui ces quatre lettres. Deuxième partie : Prenez dans le tas de paille une fiole et les épis de blé dans les champs. Sortez de l'écran et revenez : il doit y avoir un fantôme qui sort du tas de paille. Si ce n'est pas le cas, recommencez la manœuvre. Utilisez la fiole sur le fantôme. Allez au sud. Donnez la lettre au fermier, parlez-lui. Prenez le bol et le vinaigre. Allez à gauche. Prenez le bâton qui bloque la roue. Ouvrez la vanne à l'aide du volant. Allez dans le jardin et utilisez la trompe sur le jardin. Prenez alors les radis, les laitues et votre baguette d'alchimiste. Utilisez le fantôme prisonnier sur l'épouvantail. Retournez au tas de paille et utilisez la fiole sur le mouton. Vous obtenez du lait. Le cellier du fermier est désormais accessible : allez-y. Utilisez le lait sur le haut de la machine. Prenez alors le fromage, les quatre fers à cheval et les ciseaux. Allez au broyeur et mettez les radis sous la main. Prenez-les avec le bol et utilisez le vinaigre sur le bol plein : moutarde ! Mettez-la dans le chaudron et utilisez les épis sous la main. Prenez-les avec le bol. Vous allez pouvoir réaliser le sort du SANDWICH !

Mettez dans votre chaudron : la moutarde, la laitue, le fromage et les graines de blé. Utilisez une fiole sur le chaudron puis sur vous et voici votre beau sandwich. Utilisez un fer à cheval sur la dynamo pour obtenir un bel aimant tout neuf. Allez à droite du tas de paille, posez le sandwich sur le sol et parlez aux gardes. Vous pouvez passer la porte. Retirez le bâton de la bouche de l'hippocampe. Allez à la taverne (en haut de l'écran) et recommencez votre code des couleurs sur les lentilles à côté de la porte. Ensuite rentrez, prenez dans le tonneau la substance violette et la pinte de bière. Attendez que Pudgy fasse son discours puis montez sur l'estrade pour réciter un poème qui vous permettra de pouvoir ressortir. Rentrez de nouveau pour assister à un combat des plus violents. Cliquez sur le type de gauche.

Peu après, vous récupérez une dent en or : transformez-la en plomb à l'aide de votre baguette



Tours d'Hanoi inversées

JESSICO



CONSULTEZ 2000 REFERENCES A PRIX CANON ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS (JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

JESSICO, C'EST EGALEMENT AMSTRAD CPC/CPC+ (UTILITAIRES, JEUX, ACCESSOIRES, ...) ET ENCORE, DES PRODUITS ATARI EXTENSION DE MEMOIRE, DISQUES DURS, ETC ...

ACTION REPLAY

NEW PC V2.0 VF	569 F
AG 500/500+ VF	499 F
AG 2000 VF	599 F

COMPATIBLES PC

1942 PACIFIC AIR WAR	306
AL QADIM	331
ARENA ELDER SCROLLS	333
AWARD WINNERS 2	299
BENEATH A STEEL SKY	293
BETRAYAL AT KRONDOR	269
BLACK SECT	217
BLOODNET	276
BRUTAL SPORT FOOTBALL	196
BWING	199
CAESAR PALACE	239
CAMPAIGN 2	249
CANNON FODDER	268
CARRIERS AT WAR	305
CIVILISATION WIN	269
DAEMON'S GATE	224
DANGEROUS STREETS	299
DARKMERE	255
DARK SEED	352
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	285
EVASIVE ACTION	277
EYE OF BEHOLDER TRILOGY	249
F1 MICROPROSE GP	270
F14 FLEET DEFENDER	299
F15 STRIKE EAGLE 2	169
FANTASTIC WORLD	239
FIFA SOCCER	NC
FLIGHT SIM 5	329
SCENERY WASHINGTON	259
FLASHBACK	207
FOX COLLECTION 3	268
FUN RADIO 4	292
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
GENESIA	212
GOAL	239
GREAT NAVAL BATTLES 2	315
HEIMDALL 2	286
HIRED GUNS	245
HISTORY LINE	355
INDY CAR RACING	255
ISHAR 3	NC
KING QUEST 6 VF	295
KINK MAKER	239
KINGS OF AVENTURES	299
KYRANDIA 2	299
LANDS OF LORE	263
LEISURE SUIT LARRY 1	129
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
LORDS OF POWER	350
LOST VIKINGS	215
MAELSTORM	309
MANCHESTER UNITED	200
MIGHT & MAGIC 5 VF	270
MONKEY ISLAND 2	329
MORTAL KOMBAT	209
NHL HOCKEY	279
NFL PRO LEAGUE	250
NORD & SUD VF	333
OM SUPER FOOTBALL	220
PACIFIC STRIKE	329
PACIFIC STRIKE SPEECH	139
PGA GOLF WIN	359
PRINCE OF PERSIA 2	229
PRIVATER+SAP+DATA1	450
PROJECT NOMAD	225
QUEST FOR GLORY 4	269
ROBINSON REQUIEM	223
SAM & MAX VF	309
SEAWOLF	NC
SIM CITY 2000 VF	238
SPACE LEGENDS	239
STAR LORD	287
STAR TREK 2	339
STRIKE COMMANDER	270
SUBWAR 2050	249
SUPER SKI 2	129
SUPER SKI 3	NC
SYNDICATE DATA	139
THE EVEN MORE INCR. MACH.	NC
THE SETTLERS VF	349
THUNDER HAWK	129
TORNADO	299
U.F.O.	285
ULTIMA 8 VF	326
ULTIMA 8 SPEECH ACC. VF	149
UNNECES. ROUGHNESS	NC
V FOR VICTORY 4 SVGA	275
VROOM MULTIPLAYER	203
WAR IN THE GULF	229
WINTER OLYMPICS	230
WIZARDRY 7	NC
WORLDS OF LEGEND	249
XWING	315
XWING IMP. POURS	170

ALIEN 3		200
ALIEN BREED 2 AG1200		249
ANOTHER WORLD		70
ARCADE POOL		104
ARMOUR GEDDON 2		152
ASSASSIN SPEC. EDIT.		119
AWARD WINNERS 2		200
BANSHEE		NC
BATTLES OF TIME		220
BENEATH A STEEL SKY		265
BENEFACTOR		190
BLACK SECT	199	229
BLASTAR		180
BRIAN THE LION		159
BRUTAL SPORT FOOT		169
BUBBA N' STIX		189
CANNON FODDER	239	239
CANTONA STRIKER 2		239
CHAOS ENGINE	169	169
CHAOS ENGINE AG1200		185
CHUCK ROCK 2		179
CIVILISATION	219	229
CIVILISATION AG1200		289
COMBAT CLASSICS 2		209
CRASH DUMNIES		217
DARKMERE		205
DISPOSABLE HERO		169
DOGFIGHT	219	219
DREAMLANDS	199	219
ELFMANIA		249
F1 GRAND PRIX	229	229
FLASHBACK		193
FOX COLLECT. 3	279	279
FRONTIER ELITE 2		229
FUN RADIO 4	269	269
FURY OF THE FURIES		209
GENESIA		213
GOAL	209	209
GUNSHIP 2000		223
GUY ROUX MANAGER	249	249
HEIMDALL2		235
ISHAR 2	209	209
ISHAR 2 AG1200		229

JEUX ST / AMIGA

HISTORY LINE		304
IMPOSSIBLE MISSION		NC
INDY 4		335
INNOCENT		229
JAMES POND 3		NC
JURASSIC PARK AG1200		190
KING QUEST 6		231
KING QUEST 6 AG1200		243
KINGS OF AVENTURE	229	229
LAST ACTION HERO		NC
LEGACY OF SORASIL		200
LEIS. SUIT LARRY2	139	139
LEMMINGS 2		212
LORDS OF POWER		292
MAELSTORM		277
MAGIC BOY	197	197
MANCHESTER UNITED		200
MICROPOSE GOLF	139	139
MONKEY ISLAND	169	169
MONKEY ISLAND 2		319
MR NUTZ		194
MR NUTZ AG1200		200
NCAA BASKET		308
NORD & SUD		295
OM SUPER FOOT	199	180
PINBALL SPEC. EDIT.		229
PLANET AVENTURE 2		159
PUGGSY		229
QUEST FOR GLORY 4		285
REACH FOR THE SKIES	229	229
ROBINSON REQUIEM	225	NC
SABRE TEAM AG1200		NC
SENSIBLE SOCCER 93	169	199
SETTLERS VF		275
SIERRA SOCCER		NC
SIMON THE SORCE. AG1200		319
SKIDMARKS		199
SPACE LEGENDS		259
STAR TREK 25TH AG1200		299
SUMMER OLYMPIX		NC
SUPER LEAGUE MANA.	229	229
SYNDICATE		210
THE GREATEST		259
THE PATRICIAN	205	199
THUNDER HAWK		119
TORNADO		285
TWILIGHT 2000		NC
WING COMMANDER AG1200		289
ZOOL2		177
ZOOL2 AG 1200		189

EXT. 512K + HORL. AG500	*289*
EXT. 1MO AG500+	*399*
EXT. 1MO AG600	*429*
EXT. 1MO AG600 +HORL	*499*
EXT. 1,5 MO AG500	*899*
MEGABOARD AG500	*450*
DISQUE DUR A1200	*NC*
LECT. INTERNE AG600, 1200	*589*
LECT. EXTERNE 3,5"	*549*
ALIMENTATION AG	*349*
CRAYON OPTIQUE	*299*
SOURIS ZYDEC AG,ST	*155*
KONIX SPEEDKING AG,ST	*89*
KONIX SPEED. AUTO AG,ST	*99*
KONIX NAVIGATOR AG,ST	*109*
QJ SUPERBOARD AG,ST	*129*
QJ MEGASTAR AG,ST	*219*
QJ TOPSTAR AG,ST	*199*
ADAPT. 4 JOYSTICKS AG,ST	*75*
CABLES PERITELS AG,ST	*119*
IMPR. STAR LC100	*1690*
SOUNDBLASTER 16ASP MCD	*1450*
PRO SONIC 16 SCSI	*1300*
QJ TOPSTAR PC	*259*
JOY. COMMANDER PC	*229*
QJ JOYPAD PC	*119*
THRUST FLIGHTSTICK	*589*
THRUST GAZ CONTROLE	*969*
SOURIS PC + TAPIS	*89*
COMPTE CHEQUE AG,ST	*249*
BUDGET FAMILLE AG,ST	*199*
AUTRES UTILITAIRES PC,AG,ST	*NC*
ETIQUETTES 3,5" X100	*30*
BOITIER POSSO 75 DSK	*99*

CD ROM

LECT DBL VIT PANASONIC	1420
10TH ANNIVERSAIRE	256
BATTLE ISLE 2	295
BLOODNET	269
BENEATH A STELL SKY	385
BETRAYAL AT KRONDOR	255
DRAGONSPHERE	237
DREAM GIRL X RATED	349
DUNGEON HACK	294
GABRIEL KNIGHT VF	289
GREAT NAVAL BATTLES 2	286
GOBBLINS 3	266
INCA 2	309
IRON HELIX	239
KING QUEST 6	237
KYRANDIA 2	345
LA HORDE	427
LANDS OF LORE	331
LAURA BOW 2	210
LEMMINGS 1 + 2	204
LE MONDE DE XEEN	296
LITIL DIVIL	295
LORD OF RINGS	339
LOST IN TIME	280
MEGA RACE	266
MICROCOSM	305
MYST	431
RISE OF THE ROBOTS	330
SHADOW CASTER	370
STAR LORD	297
SYNDICATE + DATA	384
THE PATRICIAN	287
UFO	252
ULTIMA 8	385
BRUTAL SPORT FOOTBALL	189
BUBBA N' STIX	220
CHAOS ENGINE	209
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	340
DISPOSABLE HERO	215
FRONTIER ELITE 2	225
FURY OF THE FURIES	209
GLOBAL EFFECT	185
GUNSHIP 2000	220
HUMANS 1+2	225
IMPOSSIBLE MISSION	275
JAMES POND 2	177
LEMMINGS 1	190

CONSOLE CD32

CONSOLE CD32 + 2 JEUX	2400
JOYPAD CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWAK	195
LITIL DIVIL	280
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	262
PINBALL FANTAZY	196
PIRATES GOLD	189
PROJECTX / F17	195
RYDER CUP GOLF	275
SABRE TEAM	NC
SOCCER KID	262
STRIKER	225
SUMMER OLYMPIX	228
ULTIMATE BODY BLOWS	265
URIDIUM 2	190
TOTAL CARNAGE	210
ZOOL 2	225

☎ 93.97.22.00 · MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	Prix	Montant

- ❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
- ❑ Je paie à réception au facteur + 35 F 2/06
- ❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous



date d'expiration

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

FAX : 93.97.07.00

PORT :
- LOGICIEL JEUX 30 F
- IMPRIMANTES + CONSOLES 30 F
- UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
- ORDINATEUR 100 F
- DOM TOM + ETRANGER 60 F

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

S/TOTAL	
PORT	
TOTAL	

Expédition : Collissimo

ordinateur : 

téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles



d'alchimiste et ramassez-la. Sortez et transformez-la en or. Recommencez deux fois la scène de la baston pour obtenir un total trois dents en or ! Retournez voir le dragon du fermier et donnez-lui son bol pour le lui reprendre juste après. Prenez ses larmes et allez au broyeur pour y mettre les trois dents en or. Vous voilà avec trois pièces d'or. Retournez dans la ville et à droite du tableau de l'hippocampe, prenez tout ce que vous trouvez (y compris la petite chose qui brille dans la mer : une clé). Prenez alors le chemin le plus au fond à droite de l'écran. Prenez de la boue à côté du lapin et utilisez-la sur le pied de statue, continuez votre chemin et utilisez devant le gouffre le bâton sur la liane. Vous voici devant l'altar où vous allez pouvoir confectionner une petite skeptic potion maison ! Vous devez mettre la substance violette dans le bol puis utilisez dessus la root-beer ou le vinaigre. Vous obtenez ainsi la sauce aigre-douce.
Jetez alors les ingrédients suivants : la sauce aigre douce, l'empreinte de lapin, les larmes de dragon, le lucky horseshoe qui n'est autre que le fer différent des trois autres (son orientation).
Remplissez maintenant autant de fioles que vous en avez (de toutes façons, vous n'en avez pas assez) et utilisez-les sur l'altar : SKEPTIC POTION ! Revenez sur vos pas et donnez une potion au shérif.
Entrez dans la prison, utilisez la clé sur la porte de la cellule de Marko. Vous venez de vous mettre dans de beaux draps... Pour sortir, c'est tordu : vous devez utiliser le matelas pour en faire une corde que vous donnez à Marko qui a justement sur lui un hameçon, quelle chance ! Utilisez le tout sur la fenêtre, ouvrez les deux cellules et sortez ! Allez voir le vendeur de billets dans son magasin et donnez-lui les pièces d'or. Prenez le billet, allez voir le capitaine du bateau, réveillez-le d'un coup en pleine tête, j'y tiens, de skeptic potion. Donnez-lui le billet.
Une fois à bord, placez l'aimant dans les cordages, à coté de la barre : le bateau se dirigera vers Volcania. Troisième partie : Vous voici sur l'île avec seulement votre baguette d'alchimiste. Allez sur votre gauche. Vous rencontrez un bonimenteur. Donnez-lui ce qu'il demande : faites le tour de l'île et ramassez tout simplement les objets souhaités. Une fois satisfait, il vous donnera un livre rouge. Retournez à l'écran où vous êtes arrivé dans cette troisième partie. Allez à droite devant le couple, prenez la fiole que vous remplirez plus tard d'air chaud (sur un courant ascendant) et apportez-leur tout ce qu'ils vous demandent jusqu'à ce qu'ils vous apprennent qu'il suffit de prendre un courant d'air pour descendre (avant qu'ils ne vous le disent, vous montiez si vous empruntiez un courant d'air). Prenez la plume. Vous pouvez maintenant faire une nouvelle potion, bien que ça n'ait pas spécialement d'incidence sur l'histoire. Mettez dans le chaudron : l'air chaud, la plume, le livre rouge. Et voici de jolis chaussons rouges munis de petites ailes !
Pour descendre au centre de la Terre, ne portez pas ces chaussons mais utilisez simplement un courant d'air chaud. Vous voici au centre de la Terre. Allez sur la droite. Prenez le bâton, le crystal fuz dans le palmier le plus proche de Zanthia. Continuez sur le chemin vers la droite. Vous êtes sur des escaliers. Vous prenez le cœur de plomb et vous le transformez derechef en or. Lancez le bâton plusieurs fois à la grosse bébête. Après l'effet en chaine, prenez les two black peebles. Et une Teddy Bear potion, une ! Mettez dans le chaudron : le cœur d'or, le crystal fuz, les deux black peebles. Utilisez une fiole sur le chaudron, puis celle-ci sur vous. Retournez devant le T. Rex et cliquez dessus. Après la ballade, prenez le tissu rouge et allez sur votre gauche. Si le tricératops ne vous laisse pas passer vers la porte, sortez de l'écran et revenez. Allez alors devant la porte et utilisez le tissu sur la bébête. Entrez.
Après la séquence, prenez les pierres au sol pour boucher les quatre petits cratères qui se trouvent disséminés sur ce niveau (il y en a un dans la pièce de l'ancre). Une fois cette petite chose faite, allez sur la plate-forme devant l'entrée défoncée de la salle de l'ancre. Et zou, vous êtes propulsé (e) au vrai sens du terme vers la... Quatrième partie : Prenez la fiole (dans le trou) et la pomme de pin. Allez au tableau de gauche. Vous y prenez la mousse (deux fois), la pierre qui roule, les brindilles, la neige. Retournez à l'autre tableau, mettez les brindilles devant la roche, utilisez la pierre qui roule, prenez le charbon.
Faites la SNOWMAN POTION : boule de neige, mousse, charbon. Utilisez cette potion sur le chevalier, passez le pont et prenez le gland dans la petite tour. Allez à gauche. Utilisez la baguette d'alchimiste sur la statue. Prenez le tambourin et le jack dans le coffre. Prenez l'acorn dans l'arbre. Utilisez le jack sur le pied. Retournez devant les arbres craintifs et utilisez le tambourin. Allez à droite. Cliquez sur le téléphérique et donnez la pomme de pin à l'écureuil, ainsi que le gland et la noix. Utilisez la pierre qui roule sur la roue puis prenez le téléphérique. Prenez le plumeau et le balai. Entrez dans le chalet. Prenez-y le musk sur le taureau, les boulets de canon et la fiole sur l'étagère. Sortez. Transformez en or un des boulets et donnez-le à la mère. Prenez la sucette et de la neige (à droite). Vous pouvez alors faire la potion du Yeti. Jetez dans le chaudron : le musk, la neige, la sucette, le plumeau. Buvez la potion et entrez dans le chalet.
Vous voici chez Monsieur Yeti. Prenez les plumes de l'oreiller, les bonbons, l'eau de Cologne et la fiole du bar. Sortez de la caverne et prenez les pics de glace. Remplacez la boule de neige par un pic de glace, les bonbons par la sucette, le plumeau par les plumes et refaites la potion du Yeti. Utilisez les pics restant sur le mur pour faire une sorte d'échelle. Le Yeti vient vous chercher. Ressortez et vous vous trouvez face aux chas-



seurs. Approchez-vous et utilisez la potion sur eux pour détourner l'attention du Yeti. Utilisez alors l'échelle de pics. Vous arrivez devant une petite construction dans laquelle vous entrez. Il y a une plante à arc-en-ciel qu'il faut réparer. Pour cela, remplissez de gauche à droite les récipients de potions en respectant l'ordre des couleurs sur un arc-en-ciel : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo (Zanthia vous donne la recette) et violet. Tous les ingrédients sont dans les étagères. Il suffit de jouer avec les leviers pour changer les objets apparents. Ensuite, sortez, prenez un pic de glace sur le toit et utilisez-le sur la maison. Vous arrivez au dernier épisode du jeu ! Cinquième partie : Après la scène, allez à droite. Utilisez votre baguette d'alchimiste sur le premier déflecteur. Rentrez et allez à droite. Vous êtes devant trois têtes d'animaux avec des cercles pleins ou vides au-dessus d'eux. Lorsque vous placez successivement les quatre disques dans les deux emplacements alors vides, vous obtenez un engrenage et un bâton. Il faut que les disques soient mis comme suit : jaune au fond, puis bleu puis gris et enfin le marron. Partez et allez sur l'escalier à gauche. Mettez l'engrenage à sa place. Sauvegardez. Utilisez le bâton sur l'engrenage. Arrive alors la main extraterrestre. Après le discours, elle va vous attaquer. Pour l'éviter, allez en bas à gauche. Après la première charge, longez les écrans. Maintenant, cliquez sur le bas des doigts de la main. Foncez sur elle alors qu'elle cherche à vous avoir. Enfin, cliquez derrière la main sur la barre et, avec Marko, vous la jetez par dessus la barre. C'est immoral mais c'est le seul moyen de voir la scène finale. Voilà c'est fini ! Vivement Kyrandia 3 !

BENEATH A STEEL SKY

VIRGIN PC



Préambule : pour ne pas avoir à trop regarder la soluce, quelques conseils. N'hésitez pas à questionner une même personne avant et après une action, même lorsque cette dernière se déroule sous les yeux (au moins deux) de votre interlocuteur (trice, teuse ou teureuse). Veillez à examiner tout objet explicitement désigné : tête de delco, glace à la nouille, cheveux gras, etc. Faites attention au timing, enfin je veux dire à "la synchronisation des actions" (Entschuldigung, Herr Minister). En effet, si par exemple vous prenez l'élévateur sans que Joey soit en vue, il ne pourra vous accompagner. De même, certaines actions disposent d'un temps imparti limité pour leur exécution (ex : la récupération du diapason). Sur ce, à vos machines, prêt, jouez ! Bienvenue dans un monde de néo-méchants à casquette. La mission que vous avez acceptée vous sera dévoilée au cours de l'histoire et, comme à l'habitude, si vous ou l'un de vos partenaires venait à mourir, le Département d'État vous autoriserait un recours en nombre illimité à l'option de jeu appelée "sauvegarde". Bonne chance !

SOLUTION DE LA PREMIERE PARTIE

Prenez la barre à gauche de l'écran que vous utilisez sur la porte à votre droite. Revenez dans la salle et sortez par le passage en bas à droite (pour cela, "utilisez" les escaliers).

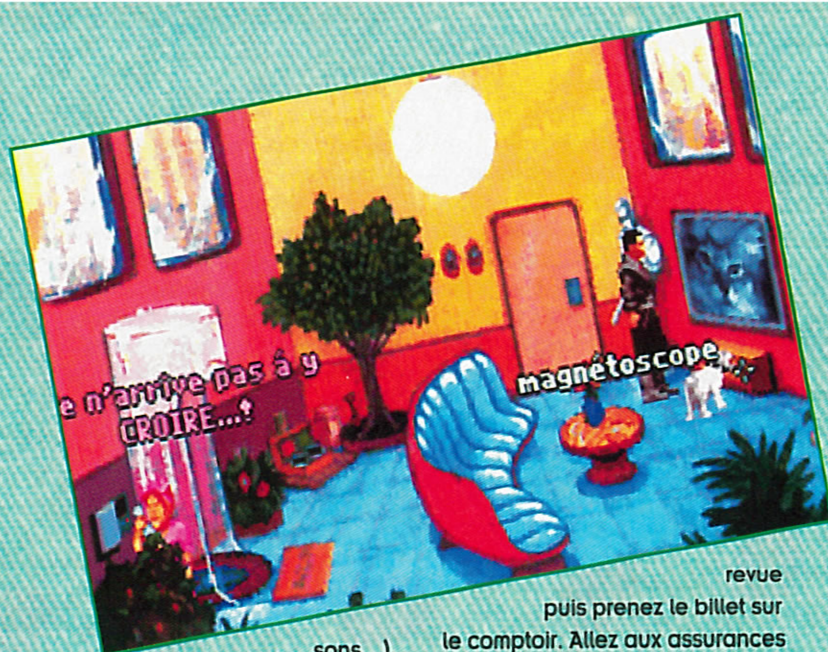
SOLUTION DE LA DEUXIEME PARTIE (UN PEU PLUS LONGUE QUE LA PREMIERE)

Examinez le transporteur et les rebuts. Utilisez alors la carte de Joey, sur la carcasse de robot. Interrogez Joey autant que possible (cependant ne demandez pas plus de 10 fois à Joey de réparer le transporteur). Montez sur l'élévateur puis allez le plus vite possible dans la salle de droite pour prendre la clef dans le placard. Parlez ensuite à l'homme (demandez surtout pour le transporteur).

Changez de pièce et demandez à Joey de réparer le transporteur neurasthénique. Quand l'élévateur descend, engouffrez-vous dans le trou. Regardez la serrure, interrogez Joey et demandez-lui d'ouvrir la porte. Après avoir regardé la caméra et fouillé la dépouille de la fripouille à tête de gargouille qu'a la trouille (Reich), sortez. Allez le plus à droite possible et questionnez le garde devant l'épave.

Rentrez dans l'usine de tuyaux à côté de l'élévateur et conversez avec la jeune fille en fleur qui se trouve devant sa console.

Quand Lamb vous parle, dites que vous êtes de la sécurité. Examinez le robot soudeur, allez à droite. Parlez à l'homme. Utilisez la clef sur les rouages (apparemment, Stakanovitch n'était pas votre grand-père, pas-



sons…).

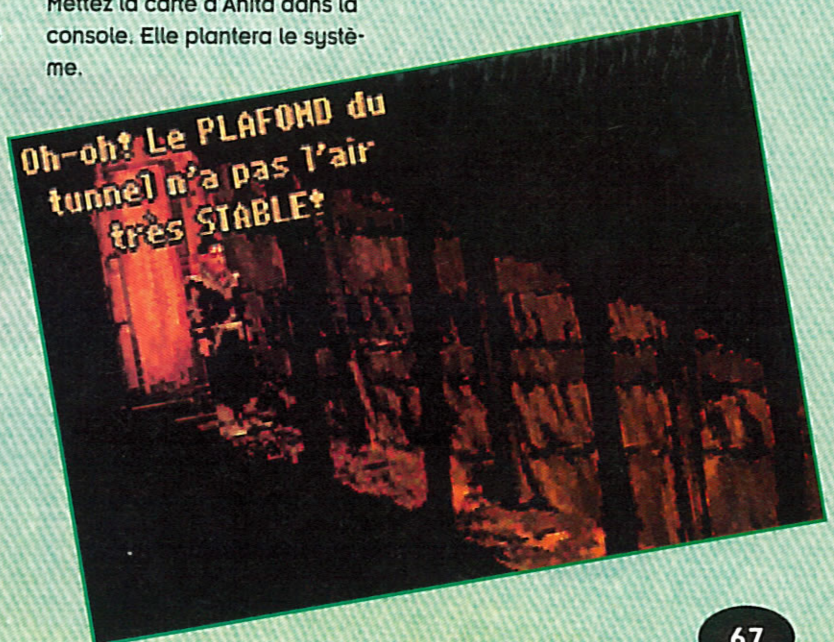
Lorsque la chaîne est à l'arrêt, reprenez la clef et allez l'utiliser sur le robot soudeur. Demandez à Joey s'il veut une nouvelle coque. Retournez à droite et essayez de passer la porte avec les senseurs.
Demandez à Joey d'examiner la pièce puis de détruire les fusibles. Rentrez alors dans la pièce, soulevez la passerelle, prenez en dessous de cette dernière ce que vous qualifieriez au prime bord de mastic et demandez à Joey de l'analyser.
Sortez de l'usine et allez le plus à gauche possible du décor (dans la salle du type endormi sur sa chaise). Questionnez le bonhomme pas si bon que cela (pour ne pas dire tibulaire).
Utilisez la clef sur les deux boutons de la machine de droite puis demandez à Joey d'appuyer sur celui de droite tandis que vous enfoncez celui de gauche (la simultanéité est essentielle).
Quand le type est parti, utilisez l'interrupteur de la machine de gauche, l'ampoule s'éteint, prenez-la, mettez à la place l'explosif et enclenchez de nouveau l'interrupteur : BOUM ! Inversez le sens des leviers pour activer l'élévateur.
Allez l'utiliser en vous servant de la carte de Reich sur la fente dudit élévateur.
Allez à droite, passez le sas où vous voyez de la verdure, questionnez Gallagher, allez chez Reich, prenez la revue qui se trouve sous l'oreiller puis allez chez Travelco.
Parlez à l'homme, donnez-lui la revue puis prenez le billet sur le comptoir. Allez aux assurances Ancre et interrogez notre revendeur au bord du naufrage financier (cf. courbe derrière lui).
Retournez au niveau supérieur. Donnez à Lamb le billet, suivez-le dans l'usine et questionnez-le alors sur la visite promise.
Ensuite allez à droite parler à Anita. Donnez-lui, lorsqu'elle vous le demandera, votre carte puis requestionnez-la. Allez vous connecter sur un terminal Linc.
Renseignez-vous sur Reich puis sélectionnez les opérations spéciales pour vider le compte de Lamb et le ramener au statut de D-Linc. Allez devant l'élévateur, attendez Lamb, demandez-lui s'il a un problème (après qu'il ait essayé d'emprunter l'ascenseur), allez dans son appartement (avec votre carte), prenez la cassette vidéo sur l'étagère, visionnez-la et utilisez la machine à bouffe.
Sortez. Allez à gauche, parlez au type en gris et rentrez dans le cabinet de chirurgie esthétique.
Lisez le prospectus, activez l'hologramme du bureau, demandez-lui un port Schriebmann.
D'habitude, aucune femme — et encore moins l'image de l'une d'elles — ne peut vous résister. Force est de constater que le lifting ou la lipo-succion s'impose (enfin, moi, ce que j'en dis…) à moins que vous n'ayez un robot aspirateur à portée de main répondant au doux nom de Joey. Auquel cas vous pourriez lui demander d'user de son charme sur cette créature sans aucun goût (eh oui, pour certains, cela marche encore !).
Passez la porte à présent ouverte et conversez avec l'éminent docteur Burke. Négociez la vente de vos organes jusqu'à ce qu'il cède et vous prenne vos testicules (c'est quoi le nom savant, au fait ?). Lorsque vous êtes opéré, requestionnez Burke jusqu'à ce qu'il vous recommande auprès de ANCRE.
Allez voir ce dernier, demandez-lui des infos sur les polices spéciales en précisant que vous venez de la part de Burke.
Quand il s'absente, demandez à Joey, après avoir regardé la statue, de sectionner l'ancre. Prenez-la et utilisez Joey sur l'ordinateur de monsieur ANCRE. Réutilisez alors l'élévateur, regardez le câble à gauche de l'entrée de l'usine et dites à Joey de le sectionner.
Allez le chercher à l'étage inférieur et utilisez dessus l'ancre. Allez alors vous servir de votre beau grappin tout neuf sur le sigle de l'immeuble de la sécurité (du côté externe de la porte que vous avez forcée au tout début du jeu). Sortez de la salle des vestiaires, utilisez votre carte sur la fente de l'interface Linc, puis utilisez l'interface proprement dite. Vous êtes alors réellement dans un monde virtuel (pouf pouf…). Prenez la boule, puis sortez. À l'aide de l'icône "ouvrir" de votre barre de menu, déverouillez le sac. Ramassez la loupe et le cadeau. Utilisez ensuite dans votre barre de menu les commandes "décompactage" puis "loupe" sur les deux documents marqués d'un point d'interrogation. Ce dernier disparaît quand les actions sont validées.
Allez à droite. Utilisez le décompactage sur la boule. Vous obtenez deux mots de passe. Utilisez le vert sur le sol, avancez et mettez l'autre sur la case où vous êtes. Retournez chercher le vert. Allez d'une case vers le nord et utilisez le mot de passe. Allez chercher le rouge, montez d'une case, utilisez le mot de passe, allez chercher le vert que vous utiliserez tout en bas à droite. Reprenez le mot rouge et empruntez la sortie au nord.
Prenez le buste et le livre, retournez prendre le mot de passe abandonné à son triste sort sur une grande dalle, décryptez le document 3 comme les deux premiers, puis déconnectez-vous.
Utilisez votre carte sur le terminal Linc (4 - service sécurité).
Dans les opérations spéciales, demandez un statut exceptionnel puis lisez les trois documents.
Utilisez votre carte sur la fente de l'élévateur. Allez au niveau du sol, questionnez le garde puis madame Piermont. Allez à droite, questionnez l'enfant et le jardinier.
Allez le plus à gauche possible et questionnez le portier. Lisez le panneau sur la porte du tribunal. Demandez à madame Piermont de vous parrainer pour la boîte. Prenez ensuite la sortie en bas de l'écran où se trouve le portier. Regardez la porte et utilisez votre carte sur la serrure.



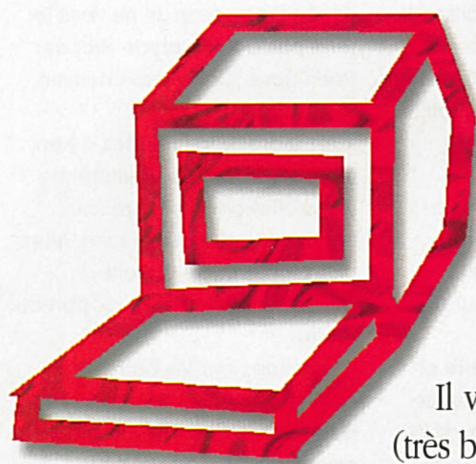


Prenez, à l'intérieur, le sécateur. Allez sonner à la porte de madame Piermont. Questionnez-la à fond et lorsqu'elle est en ligne, mettez la cassette dans le magnétoscope, regardez la gamelle du chien et prenez-y les biscuits.
Sortez. Allez parler au portier puis mettez les biscuits sur la planche sous la poulie. Quand le chien arrive, tirez sur la corde pour le catapulter. Engagez-vous dans la cathédrale lorsque le garde s'éloigne.
Descendez par la porte en face. Ouvrez toutes les armoires. Ah ! Anita ! Remontez et empruntez la sortie de droite, puis sortez de la cathédrale. Remontez dans l'usine, ouvrez les armoires à côté de l'entrée du réacteur, enfilez une combinaison, ouvrez la porte du réacteur en utilisant la console dans la salle de droite.
Passez la porte du réacteur et ramassez la carte Linc qui se trouve sur le sol. Utilisez-la sur une interface Linc. Aveuglez le premier œil, à l'aide de l'icône correspondant dans votre barre de menu, faites de même sur le second œil de la salle d'à côté. Prenez la sortie d'en haut. Le but est d'aller sur la petite surface où se trouve le diapason et de la ramasser avant que l'œil ne se réactive. Vous devez être rapide. Ensuite utilisez l'icône "playback" sur le puits. Ces deux choses faites, vous pourrez vous déconnecter.
Allez questionner l'enfant puis le jardinier. Montrez-lui la carte d'Anita. Allez dans le club privé, parlez à tout le monde, regardez la porte du fond, essayez de prendre le verre sur la table et sortez.
Parlez à Edouardo, que vous avez identifié comme le contact de Bobard, puis allez au tribunal. Questionnez l'officier, madame Piermont puis Hobbins (question à 10 points). Allez au St James, branchez le juke-box et choisissez la chanson n° 1. Quand Colston se lève, prenez le verre et allez chez le capitaine James T. Birk (enfin, je veux dire le doc Burke). Utilisez le verre sur celui-ci.
Retournez au St James et utilisez la plaque à côté de la porte du fond. Passez la porte, utilisez la barre de métal sur la grosse caisse, prenez le couvercle que vous posez tout de suite sur la petite caisse sous la grille. Montez dessus. Utilisez la barre sur la grille puis le sécateur. Jouez alors à Bruce Willis dans "Piège de Cristal", mon rêve, et rampez dans la conduite d'aération. Avancez, prenez la voie de gauche et mettez l'ampoule dans la douille qui se trouve à la gauche du trou où sommeille, mais que d'un œil, une bête immonde (brrrr...).
Sauvegardez, allez jusqu'à un tunnel en pente et cliquez rapidement sur la sortie. Utilisez sur le plâtre puis les briques, la barre de votre inventaire, puis ramassez vos cochonneries faites sur le sol. Cherchez la cloque sur la veine, enfoncez-y la barre et martelez-la avec la brique (comme quoi ça paye d'être propre !).
Quand le robot infirmier arrive, rentrez dans le complexe. Passez par la porte à votre gauche. Utilisez la console en réduisant la température, et tout de suite après, utilisez la barre de métal actionnant la grille du plafond (le but de la manœuvre étant de pouvoir accéder à la poignée lorsque le couvercle est resserré).
Remontez et regardez l'androïde par la grille. Allez à droite et utilisez sur la fente du robot infirmier, la carte de Joey. Demandez-lui d'inspecter la salle du réservoir. A son retour, interrogez-le et dites-lui d'ouvrir le robinet du réservoir. La chose faite, allez narguer la machine anthropomorphe. Une fois débarrassé (e) de cette chose, faites le tour du réservoir et allez à droite.
Passez la seule porte ouverte et utilisez votre carte Linc sur le terminal prévu à cet effet. Ouvrez la porte de la zone interdite. Sortez de la pièce. Prenez sur le corps la carte Linc et sur le robot celle de Joey. Utilisez la carte de Gallagher pour rentrer dans le monde virtuel de Linc.
Allez voir le croisé et utilisez sur lui la "colère divine".
Déconnectez-vous et revenez, mais cette fois-ci avec la carte de la regrettée Anita. Utilisez l'oscillateur sur le cristal et prenez la spirale. Déconnectez-vous et allez dans la zone interdite. Mettez la carte d'Anita dans la console. Elle plantera le système.
Prenez la pince à côté de la porte de droite. Utilisez-la sur le gros réservoir plein de tissus et immédiatement après sur le réservoir plein d'azote liquide. Vous devez être rapide pour que le tissu ne perde pas ses propriétés avant la congélation.
Allez à droite, regardez la console du second androïde, mettez la carte de Joey dans le placard. Sur la console, chargez les données sur la personnalité, puis activez le programme d'initialisation. Si vous ne vous êtes pas trompé d'androïde, vous êtes normalement toujours en vie.
Parlez à Ken (non, je ne vous le ferai pas à la façon de Michael Palin dans "Un poisson nommé Wanda" !).
Allez à droite, demandez à Ken d'utiliser la serrure à empreinte (de droite) pendant que vous actionnez celle de gauche. Allez une dernière fois à droite.
Utilisez le câble sur le support du tuyau.
Descendez par les barreaux. Utilisez la pince sur l'orifice. Une porte doit s'ouvrir (sinon, recommencez le passage avec la pince et les deux réservoirs). Jetez-vous alors sauvagement sur le câble.
Quand Ken arrive dans la salle, dites-lui dès que possible de s'asseoir sur la chaise. Et voilou, il ne me reste plus qu'à vous laisser en compagnie de la séquence finale !

Gonzague Tibérius de la Quenouille qui Rouille dit "Deckard".



94 : naissance du Ch
Découvrez-les avec Joy



Principe (n. m., **lat.** *principium)*
Aujourd'hui, Joystick vous propose son téléchargement baptisé "*Fissa!*". Notre serveur 3615 est piloté par un gros ordinateur. Le téléchargement permet, via le Minitel, de copier nos fichiers (des programmes, des jeux, des textes, etc) sur votre ordinateur à vous.

Chez nous = chez vous.

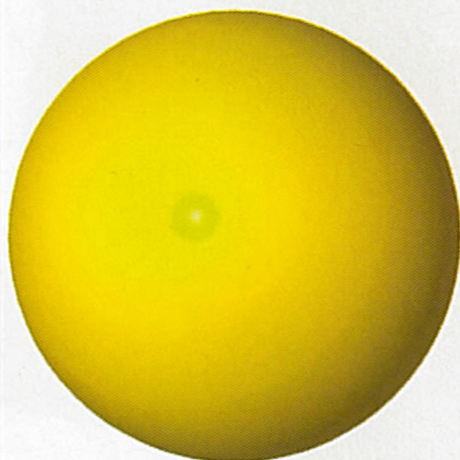
Il vous faut un PC, un Minitel, un câble reliant les deux et notre programme *Fissa!* (très bientôt disponible sur Mac, Amiga, Atari et en version modem).

Prix (n. m., lat. *pretium)*
Il ne vous en coûte que le prix de la communication : 99 centimes par minute sur Joystick, quand les autres serveurs sont à 1,27 ou 2,19 francs.
Pour vous faciliter l'accès au service, vous pouvez interrompre l'affichage des écrans.





Fissa! est le téléchargement le plus rapide existant aujourd'hui sur Minitel. Quand vous payez un franc par minute (soit 6,2 Ko de données), c'est plutôt appréciable. Le coût total du téléchargement dépend de la taille du fichier qui vous intéresse.



Fissa!

téléchargement

eatWare et de *Fissa!*. stick, m'sieur Allgood.



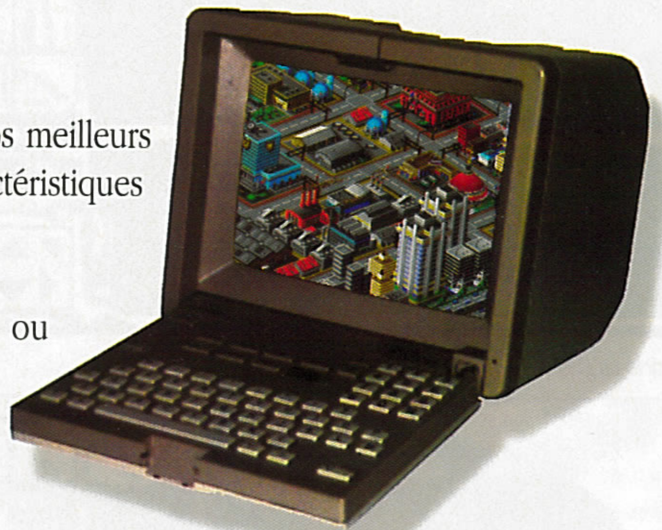
Gogos (n. m., *fam*)

Chez Joy, aucun piège à gogos. Nous ne vous proposerons pas trois milliards de fichiers, mais, bien au contraire, une sélection des meilleurs, ceux qui sont vraiment indispensables, ceux que nous utilisons nous-mêmes.
Pas de fichiers énormes non plus, ceux qui prennent des heures à télécharger.

Naturellement, pour réduire le temps de téléchargement, les fichiers sont compactés avec les meilleurs utilitaires du moment (HAP, ZIP, etc).

CheatWare (n. m., *Joystick*)

Joy invente le CheatWare. Pour tricher sans état d'âme !
Copiez à partir du serveur des sauvegardes de parties pour vos meilleurs jeux avec 255 vies, de l'énergie infinie, des persos aux caractéristiques gonflées et armés jusqu'aux dents, etc.
Téléchargez des solutions complètes de jeux d'aventure.
Découvrez de nombreux nouveaux niveaux pour DOOM ou faites-en vous-même. Gérez sous Sim City 2000 les villes d'autres joueurs (dont la fabuleuse JoyCity !). Survolez de nouveaux territoires avec Flight Simulator 5. Etc, etc.





Avec *Fissa!*, notre réputation est en jeux.

Bon de commande à retourner à :
JOYSTICK - Service *Fissa!*
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Chèques et mandats à l'ordre de **HDP**.
Tarifs TTC, France métropolitaine uniquement.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : ....

Vous commandez : (délai: 7 jours)

❏ ***Fissa!***, le soft seul : 15 francs
❏ ***Fissa!*** + câble : 65 francs (câble PC/Minitel 25 broches femelle)

ROBINSON'S REQ

SUR PC • EDITEUR SILMARILS

Perdu sur une planète inconnue, vous devez résister aux maladies, trouver votre nourriture et fabriquer vos outils. Plus que jamais, vous allez devoir défendre votre peau dans une nature hostile.



La nuit, il est plus prudent de faire du feu si l'on ne souhaite pas s'enrhumer. En posant l'eau sur les flammes, on peut la désinfecter en la faisant bouillir. Si l'on ne prend pas cette précaution, on risque d'attraper la malaria.



La carte apparaît au fur et à mesure de vos déplacements.



Pour se procurer de la nourriture, on peut pêcher, poser des collets ou bien chasser.

Nous sommes en 2163 après l'acrobate et aujourd'hui est un grand jour. Depuis cinq ans, vous avez, pour le compte de l'AWE (Alien World Exploration), découvert de nombreux mondes et réussi à vous tirer de situations parfois assez périlleuses. Maintenant est venu le temps de la retraite, de la belle vie, que vous comptez bien passer à raconter vos souvenirs. Appartenant à la très enviée classe des Robinsons, vous êtes un "naufragé volontaire" du futur, véritable baroudeur mâtiné de Mac Gyver entraîné à survivre en millieu hostile. Aujourd'hui, c'est le jour de votre Robinson Requiem, une cérémonie qui marque la fin de votre travail pour la AWE. D'ici quelques heures, lorsque vous en aurez terminé avec votre dernière mission, après la remise des médailles qui vous permettra de retrouver les camarades de votre promotion ayant survécu à leurs missions, vous retournerez sur Terre. Peut-être pourrez-vous échanger quelques anecdotes avec d'autres Robinsons venus là se reposer, comme vous. Hélas, alors que vous vous apprêtez à accomplir cette dernière mission, votre appareil s'écrase en pleine jungle. Vous n'avez que le temps de vous éjecter. Pas de pot ! Il va falloir survivre, ça vous connaissez, mais surtout quitter l'endroit. En fait, l'accident qui est survenu n'est pas fortuit : c'est ainsi que finissent tous les Robinsons. Les prétendus vétérans qui se pavanent sur la planète Terre ne sont que des acteurs payés par la Scientific Intelligence. En effet, au cours de leurs explorations de mondes inconnus, les Robinsons sont mis en présence de virus in-

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 14 | ANIMATION 15 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 18

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

QUIEM



Parmi les dégâts physiques à gérer, la perte d'un œil est l'un des risques encourus. On peut également devenir aveugle mais dans ce cas, mieux vaut recommencer la partie.

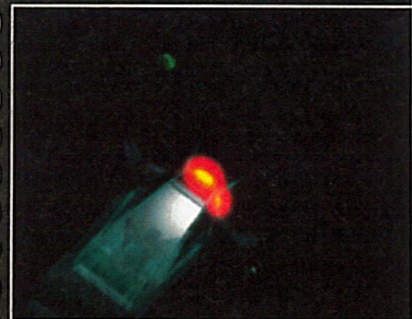
connus aussi ; afin d'éviter toute contamination, on les exile à la fin de leur contrat sur un monde prison, gardé par des robots.

LA NATURE? HOSTILE...

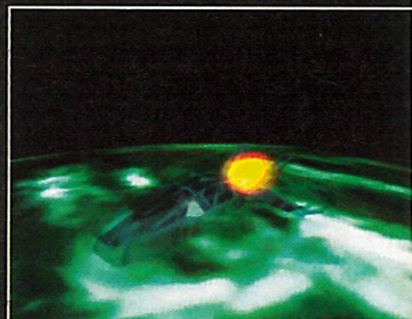
Jeu de rôles poussé à l'extrême, Robinson's Requiem est une simulation de survie. Vous évoluez dans un décor en 3D et devez vous procurer armes, outils, nourriture, et parallèlement à celà, réussir à quitter Zarathoustra. Pour l'instant, vous n'avez aucun matériel, excepté votre très précieux Sésame. Il s'agit d'un ordinateur particulièrement sophistiqué qui vous renseigne en permanence sur votre état de santé, mais aussi sur les conditions météo. En tout, près d'une centaine de paramètres sont pris en compte à chaque instant. Avant toute chose, il s'agit de trouver du matériel. Près de la carcasse d'un appareil, vous allez ainsi récupérer une trousse de secours. Il faudra aussi que vous trouviez des armes, des outils. Comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, vous allez devoir mettre la main à la pâte et fabriquer ce que vous ne possédez pas. L'un des deux manuels fournis avec le jeu vous donne quelques tuyaux, mais pour la majorité des objets manufacturés –bricolés devrais-je dire – vous devrez faire appel à votre bon sens. En tout, ce ne sont pas moins de quinze objets qui pourront être fabriqués. Exemple : en cliquant avec le couteau sur un arbre, on récupère une branche. En cliquant la branche sur une corde, hop! nous voilà avec un arc. Un autre exemple ? Bon, d'accord, mais en vitesse alors : vous prenez du fil de fer et des branches, et rehop! voilà un collet qui permettra de récupérer du gibier à peu de frais. Cela dit, ne traînez pas trop, car à moins que vous n'aimiez la viande très faisandée, il faudra la récupérer rapidement. Eh oui! le temps est géré dans ce jeu. Mieux encore, qui dit viande avariée dit intoxication, et c'est là qu'on touche au sublime : le jeu gère les maladies et blessures.

OUILLE !

Pendant vos déplacements, vous allez rencontrer des créatures parfois féroces. En cas de griffure ou morsure, vous risquez l'infection ; en cas de fracture, votre mobilité sera très réduite et si vous ne vous soignez pas, votre métabolisme s'en trouvera très affecté (entendez par là que ça peut finir par la mort). Afin de pallier ces divers désagréments, la trousse de premiers secours contient pansements, calmants, aspirine, sulfamides, anti-inflammatoires et même un aspi-venin. En cas de fracture, vous pourrez utiliser des attelles. Pire, si vraiment l'un de vos membres est trop endommagé, vous pourrez l'amputer. Pour cela, il faut poser un garot, faire une piqûre d'anesthésiant et utiliser le couteau scie. Ensuite, on désinfecte, on recoud, et surtout on n'oublie pas d'enlever le garot. Inutile de dire qu'après un pareil traitement, votre personnage se trouvera pénalisé. S'il lui manque un bras, il se battra moins bien et s'il lui manque une jambe, il aura des difficultés à se déplacer rapidement. Mais c'est là que Robinson est fascinant, car le personnage aura cependant de

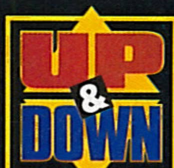








L'introduction montre votre vaisseau qui s'écrase sur Zarathoustra. Ach so... chplaf !



- ▲ Depuis Wilderness sur Apple II, on n'avait vu aucun jeu de ce type.
- ▲ Le réalisme est excellent.
- ▲ Les bruitages digitalisés renforcent l'ambiance.
- ▼ Le graphisme est un peu tristounet.
- ▼ Le début de partie n'est pas évident.

La trousse de premier secours met à la disposition du joueur un grand nombre de médicaments ingérables ou injectables, ainsi que des pansements, des attelles. Dans les cas les plus désespérés, l'amputation peut être pratiquée.

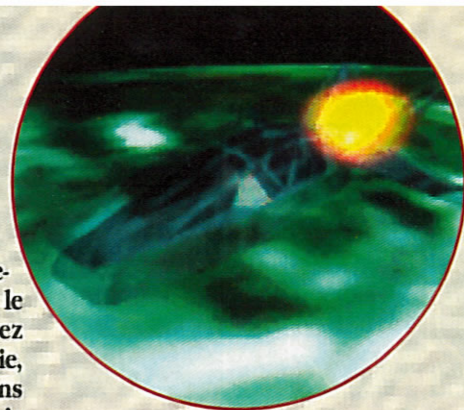


La nourriture doit être trouvée sur place. On peut cueillir des fruits, légumes et champignons ou bien pêcher et chasser. Le temps passant, la nourriture se dégrade et on risque l'intoxication allimentaire.



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

ROBINSON'S REQUIEM



Les différents mondes que vous visiterez sont habités par des personnages le plus souvent belliqueux.

nombreuses chances de vous amener à la fin de la partie. Ça, c'est le pire extrême auquel vous serez confronté, mais en cours de partie, de nombreux petits bobos moins spectaculaires vous rendront la vie difficile (et rendront la partie intéressante) : fièvres, rhumes, intoxications et autres maladies occasionnant douleurs, stress, fatigue généralisée et même vertiges, ce qui se traduit par l'apparition de petites étoiles sur l'écran. Avec un peu de ténacité, vous devriez pouvoir expérimenter les vingt façons de mourir gérées par le logiciel. N'oubliez pas de sauvegarder vos parties !

DOCTEUR LIVINGSTONE ?

Dans votre quête sur Zarathoustra, vous allez côtoyer des monstres, des créatures amicales et naturellement, d'autres Robinson. Si la plupart d'entre eux sont assez peu accueillants, Nina, une "Robinsonne" télépathe, saura vous prodiguer des conseils fort utiles pendant votre sommeil. Forcément, il faudra bien dormir un peu, d'autant que la nuit est particulièrement sombre sur cette planète. Il faudra aussi se nourrir, boire, bref, faire tout ce qu'un vrai Robinson doit faire (en restant dans les limites de la décence). Les adversaires, qui peuvent être relativement dangereux, se combattent à main nue ou avec des armes trouvées ou fabriquées en cours de partie : couteau, laser, lances, arcs, etc. Outre la nourriture, les animaux abattus fournissent des peaux, très utiles pour faire des vêtements, car les nuits sont fraîches dans certains coins (là, mine de rien, je viens de vous apprendre que le jeu gère la météo : température, pluie). Du coup, il faudra aussi prendre garde aux insolations et à la déshydratation, et dans certains cas extrêmes, ne pas oublier de mettre un masque afin de vous prémunir contre des émanations de gaz.

OMBRE ET BROUILLARD

Pour réaliser le graphisme 3D de Robinson, les programmeurs ont utilisé une technique assez proche du Voxel de Novalogic, qu'on a pu admirer dans Commanche. Ce système de représentation utilise des empilements de barettes en lieu et place de polygones. L'intérêt est la



Afin de gagner en fluidité, on peut réduire la fenêtre de visualisation.

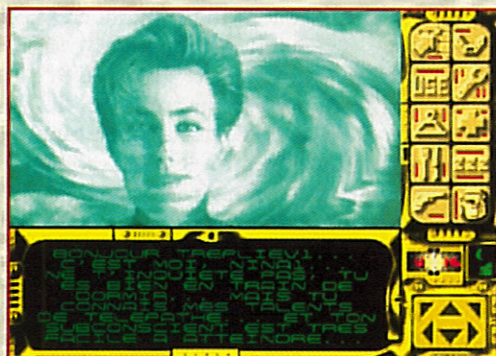
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157



Dès que le soleil est couché, il est difficile de s'y retrouver. Heureusement, on dispose de fusées éclairantes

vitesse d'exécution et la possibilité de gérer plus finement les reliefs du terrain. En plus de cette technique, le graphisme de Robinson comporte des sprites mappés et bénéficiant d'un ombrage. Du coup, la luminosité des lointains peut être gérée de façon réaliste : plus clair en extérieur et plus sombre dans les grottes ou à la tombée du jour (lequel est graduel, avec changement progressif de la palette de couleurs). L'interface, qui permet d'utiliser souris ou clavier, est assez pratique, même si de nombreuses actions sont possibles : marcher, ramper, courir, regarder en l'air ou en bas. L'animation, rapide, peut être accélérée en rapetissant la fenêtre d'affichage ou en baissant la qualité de l'affichage. La bande son, qui comporte des bruitages digitalisés, est agréable, d'autant que la musique, plus que discrète, n'apparaît que pendant les scènes clef (rêve, mort). Bref, voilà un jeu absolument fascinant, passionnant, novateur. Ouf! on peut enfin se promener dehors, à l'air libre, loin des souterrains de nos jeux de rôles.

Moulinex



Si vous dormez assez longtemps, vous pourrez rencontrer Nina 1 en rêve. Cette "Robinsonne" télépathe vous aidera en cours de partie.

MY TAILOR IS RICH

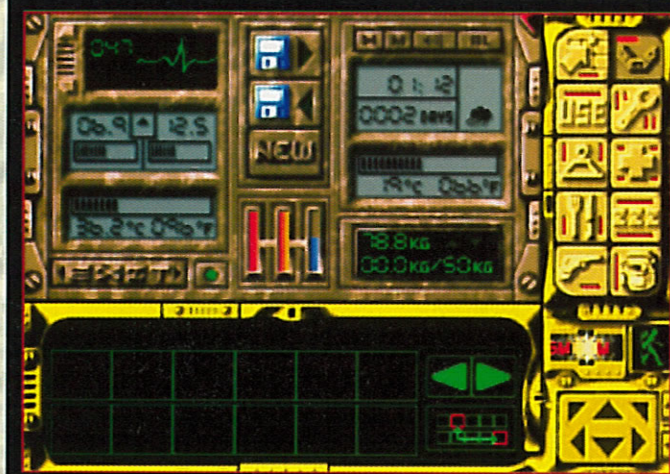


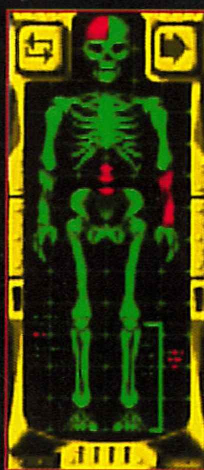






Il faudra s'habiller en fonction du climat. En cours de partie, il faudra jouer de l'aiguille et du fil pour se fabriquer des peaux de bêtes. La tendance, pour l'hiver prochain, va vers le pantalon en peau de bison porté avec des bottes fourrées et un blouson coordonné de chez Christian Labanière.







À tout moment, il est possible de faire un scan du squelette de son personnage.
En cas de blessure, le traumatisme apparaît en rouge.
L'ordinateur personnel est une véritable mine de renseignements.
On y prend connaissance de sa tension artérielle, de sa température, mais aussi des conditions météo, de l'heure, etc. L'alarme peut être programmée si l'on souhaite se lever à une heure précise.

94%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

SUR A1200 • EDITEUR MILENIUM

Operation Starfish
JAMES POND 3

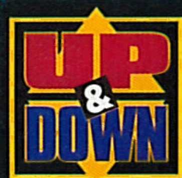
La mascotte de Millenium reprend du service, opposée comme toujours à son vieil ennemi le Dr Maybe. Un jeu de plates-formes "à la japonaise", pas très beau mais immense et bourré d'astuces.



Voici à quoi ressemblent les balises que vous devez détruire avant de rallier la sortie. Mais attention, vous devrez auparavant activer certaines d'entre elles au moyen d'interrupteurs.

Ah, la vache, les crapules ont la peau dure, par les temps qui courent ! Prenez ce vieux fou de Dr Maybe, par exemple. Ce savant génial n'avait qu'une obsession : devenir maître du monde. Il avait à cet effet installé une base au fin fond de l'océan dans laquelle il entendait bien lancer ses armées de robots contre les hommes. Malheureusement pour lui, l'agent spécial James Pond n'avait rien à faire ce jour-là, son rendez-vous avec le coiffeur ayant été annulé (celui-là même à qui James lance toujours son fameux "La raie au milieu, bien dégagé autour des ouïes, s'il vous plaît !"). En deux ou trois coups de nageoires, la base sous-marine de Maybe était en ruine, et ses robots détruits. Croyez-vous que ça ait découragé Maybe ? Pas du tout ! L'année suivante, le savant mégalomane investit l'usine de jouets du Père Noël, au Pôle Nord, et place des explosifs dans les cadeaux des enfants du monde entier, comme ça, par méchanceté gratuite, pour se venger de l'humiliation subie un an plus tôt. Il aurait mieux fait de rester couché ce jour-là, car James avait prévu d'aller manger un hamburger et le Maquereaunald (TM) local était fermé. Quelques heures plus tard, les jouets étaient tous désamorcés et les légions du savant à nouveau défaites. Alors là, cette fois-ci, le Dr Maybe en a vraiment ras le bol de ce requin d'eau douce, il pique carrément sa crise et va se réfugier sur la lune. C'est là qu'il découvre un truc complètement dingue : cette dernière est intégralement faite de fromages. Bon, d'accord, on s'en fout complètement, mais tout de même, vous vous imaginez l'odeur d'un bloc de milliards de tonnes de Munster, vieux de milliards d'années ? De quoi asphyxier la Terre





- ▲ La taille du jeu.
- ▲ La diversité des situations.
- ▲ Les musiques entraînantes.
- ▼ Le petit nombre de couleurs exploitées pour les décors.
- ▼ Le manque de fonds colorés.
- ▼ L'animation parfois un peu hésitante.



GRAPHISME 13 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 17 | ANIMATION 15 | MANIABILITÉ 17 | DURÉE DE VIE 20 | ORIGINALITÉ 14

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157



Le nec plus ultra : le flingue volant. Non seulement il troue le bide des rats, mais en plus, son réacteur vous permet de voler où bon vous semble.

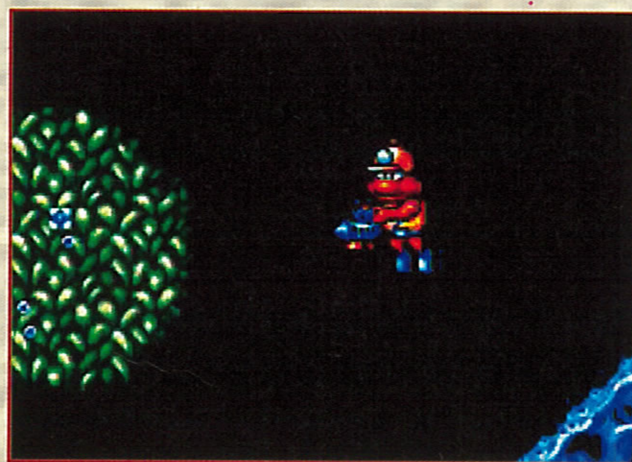
entière ! Comme si cela ne suffisait pas, le vieux savant a décidé d'inonder la terre de ces fromages, grâce à de nombreuses mines creusées dans le sous-sol lunaire, afin que le marché de cette denrée s'effondre (une catastrophe pour notre beau pays et ses fameux fromages qui puent !). Cette fois, rendez-vous ou pas, il va falloir se bouger la nageoire caudale, ou il n'y aura pas de James Pond 4. Que débute l'opération "Étoile de Mer" !

UN POISSON SURÉQUIPÉ

Pour ce troisième volet des aventures du seul poisson agent secret (Aquabatic Games n'étant qu'une basse récupération du nom de James Pond accolée à un jeu de sports), Millenium n'a pas dérogé à la règle et nous propose des plates-formes, encore des plates-formes, toujours des plates-formes ! Vous incarnez bien entendu le héros et devez parvenir à la sortie de chaque tableau, non sans avoir détruit la balise permettant au Dr Maybe de contrôler les environs. Comme tout agent secret qui se respecte, James Pond possède de nombreux gadgets pour lui venir en aide. S'il a — hélas pour lui ! — perdu son corps télescopique de Robocod, il dispose maintenant de bottes aimantées lui permettant de marcher au plafond. Il pourra de surcroît trouver sur son passage de nombreux bonus tels qu'une ombrelle à l'aide de laquelle il planera gracieusement, des bottes à réacteur pour courir très, très vite, des ressorts pour bondir à des dizaines de mètres de hauteur ou encore un pistolet à réacteur grâce auquel James se déplace dans les airs. Il faut dire que les niveaux d'Operation Starfish sont particulièrement immenses, et tous ces gadgets sont loins d'être superflus. D'autant qu'il existe bien évidemment de nombreux ennemis pour vous mener la vie dure, une armée de rats spécialement dressés à la chasse au poisson ! Certains des méchants sont intelligents, ils se précipitent sur vous ou vous survolent en lâchant des bordées de missiles à tête chercheuse, tandis que d'autres sont complètement stupides et se contentent de patrouiller sans cesse de long en large. Et qui trouve-t-on parfois sur sa route, au terme de chacun des mondes qui composent le jeu ? Gagné, des boss de fin ! Gigantesques comme il se doit, les divers aigle, vache, coq et autre crapaud géants vont vous donner du fil à retordre, c'est sûr ! Pour les détruire, James Pond peut leur sauter dessus de tout son poids, ou, ce qui est une nouveauté, leur aligner une méga-droite à côté de laquelle une charge de mammouth ressemble à une piqûre de moustique ! Et si cela ne suffisait pas, vous trouverez sur votre chemin divers pistolets à fruits (chez James, on a définitivement choisi de faire dans le non-violent), à colle, ainsi que des bâtons de dynamite et autres bombes (NDLR : c'est de la non-violence active).

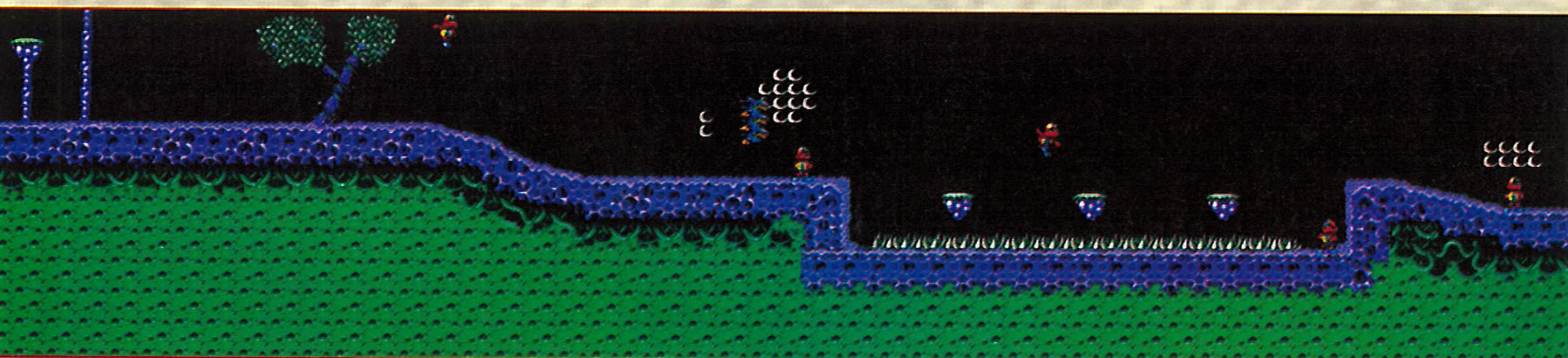
LE JEU LE PLUS LONG DU MONDE

Vous l'avez compris à l'énoncé de tous ces gadgets, Millenium a tout fait pour doter Operation Starfish de la plus grande diversité possible, et l'on sent que chaque niveau a été soigneusement pensé pour offrir



Avec ce casque, vous ne craignez plus les saloperies qui vous tombent sur la tête. Pond n'est vraiment pas un poisson verni, il suffit qu'il s'approche d'un volcan pour que celui-ci entre en éruption !





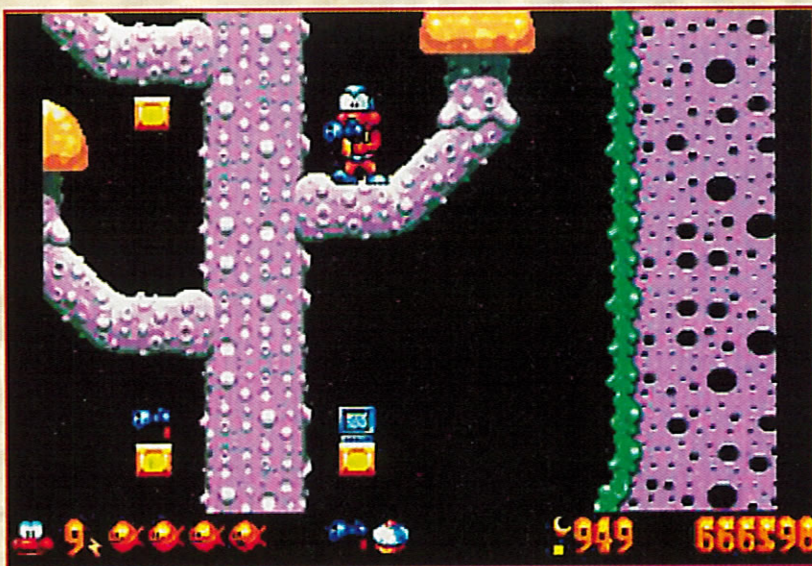
Operation Starfish
JAMES POND 3

un challenge différent des précédents. La solution se trouve parfois dans le combat, parfois dans la fuite, parfois encore dans l'habileté à effectuer des sauts très précis, mais on n'a jamais l'impression de refaire les mêmes choses. Il existe naturellement de nombreux passages secrets, auxquels il est possible d'accéder à l'aide d'interrupteurs, ou plus simplement en ouvrant la voie à grands coups de dynamite ! Parfois très difficiles à trouver, ces passages sont en revanche toujours très rémunérateurs en points et bonus, cela vaut vraiment le coup d'explorer soigneusement le terrain. Et ça, ça va vous prendre très, très longtemps, croyez-moi ! Déjà, certains niveaux sont absolument immenses, allant jusqu'à... beaucoup d'écrans sur encore plus d'écrans (vous ne croyiez tout de même pas que j'allais m'amuser à les compter, non ?). Et il est très heureux que les plus grands d'entre eux comportent des poteaux mémorisant votre position afin que vous puissiez redémarrer de cet endroit s'il vous arrivait (et c'est très facile) de perdre une vie. Mais en plus, le nombre des niveaux eux-mêmes est complètement délirant ! Plus de cent tableaux vous attendent, et ils risquent du reste d'attendre longtemps, car je défie quiconque de terminer James Pond 3 sans cheat mode (qui est déjà en ma possession bien sûr, et si vous êtes sage, je consentirai peut-être à le donner à Stef très bientôt). Bref, la durée de vie de ce soft est carrément immense, énorme, incroyable, et c'est bien là son atout principal.

LA RÉALISATION EST EN BAISSE

Bon, ça commence à ressembler un peu trop à un panégyrique (qui a dit que Joystick n'était pas un journal intellectuel ?), ce petit test-là, on va croire que j'ai des actions chez Millenium, aussi vais-je à présent enfiler mon costume de Père Fouettard. Ça tombe bien, puisqu'il me faut aborder le chapitre de la réalisation de James Pond 3 qui est, il faut bien le reconnaître, assez décevante. Prenons le graphisme, par exemple : ce n'est pas que celui d'Operation Starfish soit moche, mais quand on repense à la qualité de Robocod, on est bien obligé de constater que ce nouvel épisode marque une régression. Même sur A500, Robocod était plus sympathique, c'est vous dire si le gouffre est grand par rapport à la version A1200. Si l'on avait par exemple pu avoir de vrais décors colorés au deuxième plan en lieu et place de ces affreux fonds noirs piqués de rares pixels rouges, peut-être l'aspect visuel du soft s'en serait-il trouvé amélioré. De plus, le nombre de couleurs exploitées est trop faible, certaines parcelles des décors n'exploitant que trois ou quatre teintes différentes, ce qui est vraiment trop peu. Les sprites sont en revanche bien dessinés, et certains d'entre eux atteignent une taille plus que respectable, voire gigantesque dans le cas des monstres de fin. L'animation, elle, alterne le bon et le moins bon. En effet, si le déplacement du personnage est fluide et atteint parfois — pourvu que James ait pu se lancer sur une pente — des vitesses ahurissantes, de forts ralentissements se font sentir de temps en temps, lorsque trop de sprites se déplacent simultanément à l'écran. Certes, le phénomène reste assez marginal et ne rend pas le soft injouable, mais il est toujours agaçant, lorsque l'on possède un A1200, de voir se produire ce genre de choses. Enfin, terminons sur une bonne note (!) avec les bruitages et surtout les musiques de James Pond 3. Les mélodies composées pour l'occasion sont très entraînantes et ne deviennent pas rengaine trop vite, ce qui est assez rare dans un jeu vidéo. Moi-même, qui habituellement désactive très vite ces dernières, je me suis surpris à jouer des heures entières en fredonnant les thèmes musicaux (NDLR : attention Pinky, la prochaine fois que tu chantes, c'est le goudron et les plumes, te voilà prévenu) ! Operation Starfish est donc un excellent jeu, doté d'une très bonne jouabilité (le personnage répond au doigt et à l'œil), d'un intérêt immense (pour un jeu de plates-formes) et surtout d'une durée de vie très conséquente. Quelques défauts de réalisation l'empêchent toutefois d'entrer dans le cercle très fermé des softs exceptionnels.

Pinky



Il n'est pas mal en concombre masqué, notre héros, non ? Grâce à son pistolet, il va pouvoir faire régner la terreur autour de lui.





Attention, cette plante est le premier prototype de végétal fishivore.

84%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

CORE DESIGN ET JOYSTICK VOUS OFFRENT LA POSSIBILITÉ DE GAGNER UNE DÉMO JOUABLE DE BANSHEE ET UNIVERSE EN EXCLUSIVITÉ AVANT LEURS SORTIES :

250 DÉMOS DE UNIVERSE POUR AMIGA
250 DÉMOS DE BANSHEE POUR AMIGA 1200
250 DÉMOS DE UNIVERSE POUR PC.

Banshee



Remplissez et renvoyez le coupon ci-dessous le plus rapidement possible. Les 750 premiers recevront une démo jouable de leur choix.



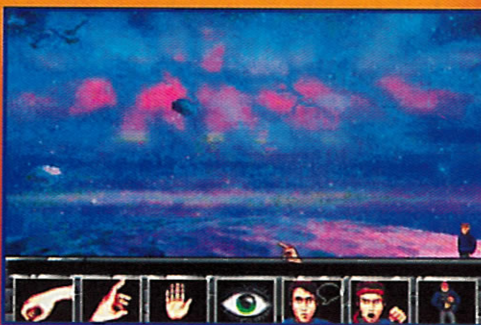
Universe



Universe



Banshee



Universe

LE REGLEMENT

1) CORE DESIGN et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 15 juin 1994.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de CORE DESIGN et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 juin 1994.

BULLETIN REPONSE

A retourner, avant le 15.06.94, à Joystick, Concours «CORE DESIGN», 10 rue Thierry Le Luron, 92300 Levallois Perret
Je vous envoie ce coupon et j'espère bien gagner l'une des magnifiques démos (cochez la case souhaitée)

❏ Banshee Amiga 1200 ❏ Universe PC ❏ Universe Amiga

Je remplis gentiment le coupon avec mon adresse, et tout et tout, afin que vous n'ayez pas à faire de recherches trop complexes pour m'envoyer mon lot, le cas échéant.
Si je gagne, je jure d'envoyer une carte postale de mes vacances à toute la rédaction.

NOM...PRENOM...
ADRESSE...CODE POSTAL..................
VILLE...PAYS...
ORDINATEUR ....

The Settlers



Lorsque votre village commence à prendre de l'importance, c'est un vrai plaisir de l'observer, comme une fourmilière.

Toujours bienvenu sur micro, le genre "simulation de mondes" se voit doté, avec The Settlers, d'un morceau de choix. Intéressant et beau, voilà un produit qui devrait assouvir notre mégalomanie.



Au début, il y eut Sim City, Populous et autre Powermonger. Voilà en ce qui concerne le style de ce jeu, qu'on pourrait appeler "simulation de mondes". En ce qui concerne le monde civilisé, au début, il n'y eut pas grand chose. Ça dura quelques bons millions d'années, et puis, il y a 7 000 ans, la civilisation fit son apparition. Entendez par là que les gens se regroupèrent dans de grands villages. C'est ainsi que commence The Settlers, dont la traduction éclaire à elle seule le sujet : les colons. Après avoir choisi votre niveau de difficulté ainsi que le nombre d'adversaires, vous voilà prêt à démarrer la colonisation. En changeant certains paramètres, on peut agir sur la configuration du terrain et la région, laquelle sera plus ou moins montagneuse, désertique, boisée, etc. Cela dit, le type de graphisme reste le même. Suivant le nombre de joueurs (un joueur humain et trois adversaires maximum gérés par la machine, ou bien deux humains et deux adversaires maximum gérés par l'ordinateur), la présentation n'est pas la même : au choix, plein écran ou écran doublé. La stratégie n'est pas la même non plus. Afin de faciliter les choses – avec un jeu aussi complet et complexe, autant s'y résoudre puisqu'on ne dispose pas de cinquante pages – voyons à quoi ressemble une partie standard à deux joueurs, dont un géré par la machine.

SIFFLER EN TRAVAILLANT

Nous voilà donc dans notre nouveau monde. Principalement composé de grandes étendues vertes, le terrain est parsemé de forêts, lacs, déserts, montagnes et roches. Les affleurements rocheux sont différenciés des reliefs montagneux plus importants, car ils ne fournissent pas le même type de matières premières. Justement, commençons à construire notre village. Premièrement, il s'agit d'implanter un château, qui va marquer de sa présence votre territoire et délimiter les frontières. Cette opération se fait immédiatement, mais pour la suite il s'agit de s'organiser. En effet, même si le château dispose d'un stock de matières premières et de vivres, il est indispensable de construire en priorité des bâtiments "utiles". En forêt, on installe donc un bûcheron, et non loin, une scierie. Le temps de relier les bâtiments avec des routes, et c'est parti ! Les routes, qui peuvent avoir diverses inclinaisons, suivent le relief du terrain. Nous reviendrons sur ce point. Pour le moment, vos colons commencent à s'agiter sur l'écran, et bientôt, un flot incessant de petits personnages font la navette pour poser des planches et apla-



En mode "deux joueurs", l'écran est séparé. Chacun joue en temps réel. Les icônes doublées, permettent à chacun de gérer son propre terrain.

UP & DOWN

- ▲ Les animations sont excellentes.
- ▲ Le jeu est bien pensé et très complet.
- ▲ Le mode SVGA est superbe.
- ▲ Les bruitages digitalisés sont de bonne qualité.
- ▼ Les icônes ne sont pas très explicites.
- ▼ Le démarrage de la partie est un peu lent.
- ▼ Dommage qu'on ne puisse pas jouer en connectant deux machines.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	14	12	17	16	18	12

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

nir le terrain. Les personnages, suivant leur métier, n'ont pas la même couleur. Dans les bois, le bûcheron coupe les arbres à tour de bras. Chacune de ces actions est ponctuée de bruitages digitalisés. Dès ce moment, on se rend compte de la complexité du jeu. En effet, si vous laissez faire le bûcheron, la forêt ne va pas tarder à ressembler au crâne de kojak. Il est grand temps d'installer une maison de garde forestier qui se chargera de planter des arbres (le garde, pas la maison). Pendant la partie, on les verra pousser (les arbres, pas les gardes). A propos de pousse, les bâtiments sont en train d'en faire autant. Le graphisme, très fin, permet d'admirer la structure en bois, les poutres, les montants, etc. Le bois, c'est sympa, mais pour faire des maisons, il faut aussi du "dur". Près des rochers, on installe donc un tailleur de pierre.

À TABLE !

Comme il va falloir nourrir les ouvriers, autant ne pas trop taper dans les stocks du château. Pour le moment, on pourra se contenter d'une cabane de pêcheur près du lac. À tout moment, il est possible de faire scroller la carte afin de voir la totalité de son village, et aussi de surveiller les environs. Eh oui ! vous n'êtes pas seul sur le coup et si votre voisin est agressif, il risque de vous tomber dessus. Le temps de jeter un œil sur la carte réduite qui permet de voir la totalité de la région, le temps de regarder quelques graphiques qui montrent l'évolution de tous les joueurs (chef, c'est de l'espionnage, non ?), et en route vers la frontière ! Pour étendre votre territoire, le plus simple est de construire à chaque "coin" de votre pays des postes de garde. Plusieurs modèles sont disponibles, mais si vous voulez gagner du temps, n'en perdez pas (j'ai toujours eu le sens de la formule !) : il est plus intéressant de construire un petit poste qui sera opérationnel en quelques minutes de jeu que d'ériger une tour ou une caserne, lente à apparaître. En effet, pour le moment, vous tournez encore avec les stocks du château alloués en début de partie, et tant que votre colonie n'est pas auto-suffisante, mieux vaut parer au plus pressé. Lorsque les postes de garde sont opérationnels, la frontière se trouve repoussée automatiquement. Dès le début de la partie, votre pêcheur risque d'avoir quelque peine à subvenir aux besoins de la communauté. Pas de panique, profitons-en pour implanter une ferme et, pendant qu'on y est, une porcherie. Lorsque la construction est achevée, on voit le petit fermier faire le geste auguste du semeur, et bientôt les champs commencent à produire.

CAUSES ET EFFETS

Vous le voyez aux photos d'écran, le jeu est particulièrement mignon. Pourtant, cet aspect rassurant ne doit pas vous faire oublier que The Settlers est un jeu extrêmement complexe, dans lequel de nombreux paramètres sont gérés. Comme dans la réalité, la moindre action bouleverse l'ensemble du village. Ainsi, lorsque vous créez une ferme, vous devez aussi mettre en place un moulin et son meunier qui transformeront les céréales en farine. Du coup, il faudra aussi installer une boulangerie. Tout cela va générer un intense trafic sur les routes, d'autant que le jeu gère le relief du terrain : si les routes sont trop abruptes, le transport du grain prendra plus de temps (c'est valable pour tous les types de marchandises). En ce qui concerne la porcherie, même problème de ressources : il va falloir nourrir les animaux, et pour cela l'unique ferme ne va pas suffire. Avant d'aller plus avant, voyons un peu à quoi ressemble notre écran. Les personnages se déplacent et vaquent à leurs occupations. Des coups de marteau, des bruits de scies et de machines se mélangent aux cris des oiseaux. Outre l'aspect esthétique, il



Le choix du nombre de joueurs permet aussi de déterminer la force des adversaires.



Le graphique se trouvant dans la fenêtre centrale donne une idée de la progression des différents joueurs.

MON OUVRAGE, MA MAISON






Plus d'une vingtaine de maisons correspondant à autant de métiers.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

Interview

The Settlers

Afin d'en savoir plus sur The Settlers, nous avons interrogé Volker Wertich, le programmeur.

Joystick : Pendant une partie, combien de paramètres sont gérés en même temps par le logiciel ?

Volker Wertich : En tout, 3,2 Mo de paramètres (personnages, bâtiments, marchandises, pointeurs). L'intégralité de ces paramètres est remise à jour toutes les secondes.

Joy : Combien de personnages animés peuvent apparaître en même temps à l'écran ?

V. W. : Pendant une partie, le jeu met en œuvre jusqu'à 64 000 colons. À l'écran, on peut en apercevoir 200 en VGA et 600 en SVGA.

Joy : Selon vous, quelles améliorations avez-vous apporté au genre, par rapport à Sim City, Populous, etc. ?

V. W. : L'intérêt, par rapport à Populous, est que chaque monde est différent, puisqu'il ne s'agit pas de missions précises à remplir. Et contrairement à Sim City 2000, la partie n'a quasiment pas de fin puisque les combats peuvent tout remettre en cause.

Joy : Le jeu semble avoir été développé d'abord sur Amiga. Pourquoi ?

V. W. : Nous avons commencé le développement il y a deux ans, et à l'époque, l'Amiga nous semblait plus cohérente. Pour transcrire le jeu sur PC, il nous a fallu cinq mois. Les principaux problèmes étaient liés aux différences existant entre les divers modèles de compatibles et entre les cartes sonores. En ce moment, nous développons directement sur PC.

Joy : Le jeu ne semble pas tenir compte des conditions météo. Pourquoi ?

V. W. : Lorsqu'on commence à réaliser un logiciel, il faut bien se fixer une limite, sinon on passe son temps à améliorer encore et encore. Comme il n'y a pas de produit idéal, c'est sans fin. Lorsque nous avons évoqué le problème de la météo, le jeu était déjà très complexe et suffisamment intéressant. Cela dit, d'autres produits suivront...

Joy : Pensez-vous à une version A32 ?

V. W. : Non, définitivement non ! La raison en est simple : chaque sauvegarde de The Settlers prend 1,5 Mo, et le CD 32 ne peut pas garder autant de données dans sa mémoire non volatile !

Joy : Prévoyez-vous des data-disques ?

V. W. : Non, nous ne pensons pas que changer un ou deux graphismes soit suffisant pour contenter un joueur. Nous préférons faire de nouvelles versions, de nouveaux jeux comportant des améliorations vraiment conséquentes.

est important d'observer ses petits colons, car d'après leur attitude, on est renseigné sur le bon fonctionnement du village. Ainsi, sur l'une des routes, de nombreux personnages font du sur place et se grattent la tête d'un air pensif. Si si, en dépit de leur petitesse, on se rend vraiment compte qu'ils ont l'air pensif. Et pour ne rien vous cacher, ils pensent que la route commence à être un peu étroite et qu'il serait temps que les autorités fassent quelque chose. Il se trouve que vous êtes l'autorité. Le temps de jeter un œil sur le reste du paysage et d'admirer les ailes de moulin qui tournent, le minuscule pêcheur et ses non moins minuscules poissons, la fumée qui sort des cheminés, et en avant ! Pour dégorger le trafic, deux solutions : soit créer une route supplémentaire, soit un entrepôt à mi-chemin. Bon, autant prévoir grand : quelques clics de souris plus tard, voilà entrepôt et route au point.

RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Maintenant que notre village se développe à vue d'œil, passons à la vitesse supérieure et à la sidérurgie. Après avoir envoyé quelques géologues explorer les montagnes environnantes, on peut commencer à construire des mines de fer et de charbon. Au passage, puisqu'on en a découvert, mettons aussi en place des mines d'or et des carrières de pierre. Il sera ensuite possible de créer une forge, un armurier, un orfèvre, etc. Armes ? Eh oui, car votre voisin com-



Les messages vous informent des événements importants.

La séquence d'introduction permet de se familiariser avec le graphisme du jeu, entre Lemmings et les dessins Dubout.



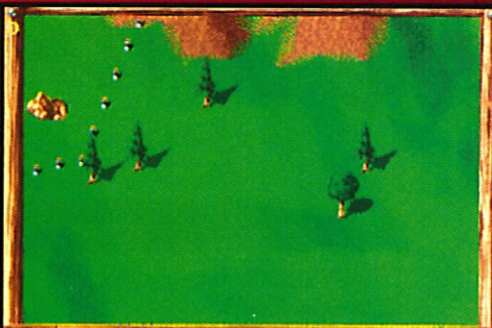






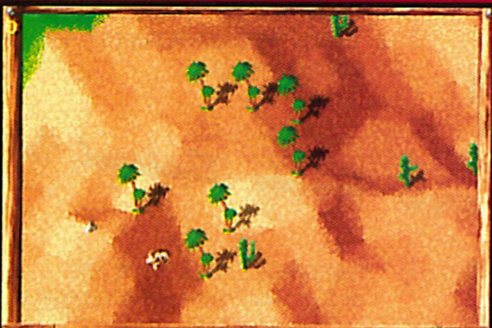
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

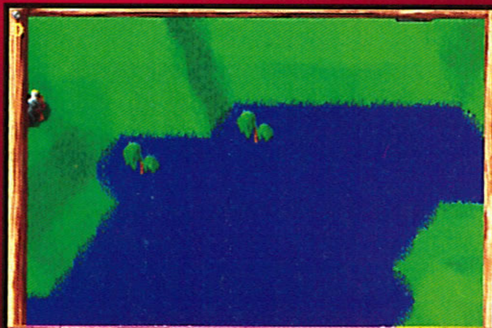
LES TERRAINS














On aura intérêt à répartir ses métiers en fonction de la configuration du sol : les étendues herbeuses accueilleront les fermes, les forêts abriteront la cabane du bûcheron, et leur lisière la maison du garde forestier. Près des rochers, on mettra le carrier (qui découpe les blocs de pierre) et le pêcheur sera installé près d'un lac. A l'exception des mines qui doivent impérativement être sur une montagne, vous pouvez installer ces bâtiments ailleurs, mais ce ne serait pas très fin.

mence à faire des siennes et il serait temps d'aller lui rendre visite. Pour cela, rien de plus simple, il suffit de disposer de cabanes à soldats ou de casernes, ou de tours de garde et d'attendre que des chevaliers viennent s'y installer. Quand tout est prêt, il suffit de cliquer sur le bâtiment adverse que l'on souhaite attaquer et l'on accède à un menu de combat. Il suffit d'indiquer combien de chevaliers on souhaite impliquer dans le combat, et hop ! les personnages se déplacent vers l'objectif ; et bientôt, tandis que résonnent le bruit des épées qui s'entrechoquent, on voit les petits personnages se taper dessus comme des chiffonniers. Au cours de la partie, les chevaliers monteront en grade et l'on pourra récupérer du territoire et des bâtiments ennemis. Cela dit, n'allez pas imaginer que la guerre est la finalité de The Settlers : si vous êtes pacifistes, vous pourrez très bien vous contenter de jouer seul.

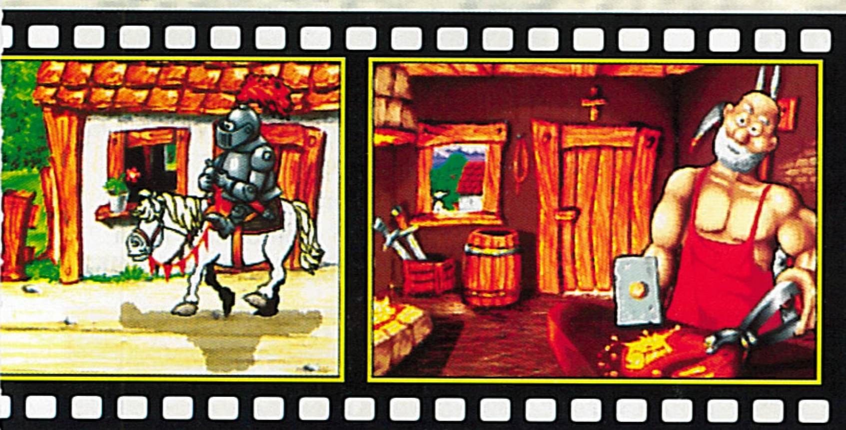
MIEUX ENCORE

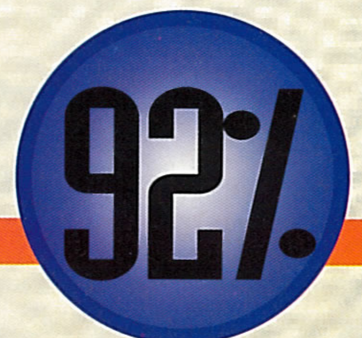
Voilà pour le principe de base, mais ce qui étonne le plus dans ce jeu, ce sont les options. En effet, il va arriver un moment où vous serez bloqué : plus de matière premières, plus de nourriture, embouteillages monstres sur les routes, etc. Heureusement, un stock de survie est toujours gardé dans le château. Il permet de construire des bâtiments de première nécessité (bûcheron, carrières, etc.). Mieux encore, il est possible d'assigner des priorités aux actions que vont accomplir vos colons. Jusqu'à présent, nous avons laissé les hommes construire leur village, mais il est tout à fait possible de hiérarchiser les tâches afin de s'occuper en priorité de telle ou telle construction. Dès que le village commence à prendre de l'importance, cette option est particulièrement intéressante et bienvenue. Puisqu'on en est à parler des options, citons aussi les nombreux écrans qui permettent de se renseigner sur l'évolution du village, à l'aide de graphiques et de tableaux, ou des cartes qui affichent le terrain avec ou sans routes, constructions, etc. Dans le même genre, sachez aussi qu'il suffit de cliquer, à l'aide des deux boutons, sur n'importe quel bâtiment afin d'obtenir des renseignements sur le nombre d'habitants ou de ressources. En ce qui concerne l'affichage, je l'ai déjà dit, The Settlers est très mignon. Il est même plus mignon que ça, puisqu'un mode SVGA permet d'afficher le jeu en haute résolution. Cette option, particulièrement esthétique, est cependant à réserver aux joueurs expérimentés, car les icônes sont fort petites. Après une ou deux heures de jeu, on pourra en profiter. Ajoutez à cela de nombreuses animations, des écrans d'informations qui affichent des messages en cours de partie, un manuel très complet et un raton laveur, et vous saurez pourquoi je suis aussi enthousiaste.

Moulinex



Ici, on hiérarchise les tâches.





RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

Le rêve virtuel

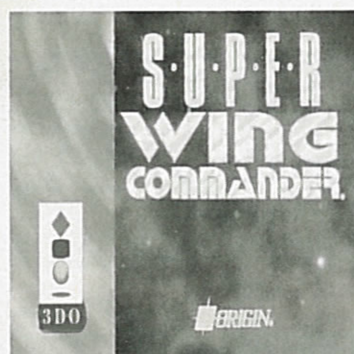
VIRTUAL DREAMS

Promotions d'été



JURASSIC PARK

3 DO



SUPER WING *Commander*

3 DO



THE HORDE

3 DO

3 DO

BATTLECHESS	389 f
CPU BACH	389 f
DRAGON'S LAIR	389 f
ESCAPE FROM MONST MANOR	389 f
GUN 3DO	399 f
INCREDIBLE MACHINE	399 f
JOHN MADDEN FOOTBALL	389 f
LEMMINGS	389 f
MAD DOG MC CREE	399 f
MEGARACE	389 f
NIGHT TRAP	389 f
OCEANS BELOW	379 f
OUT OF THIS WORLD	389 f
SEWER SHARK	389 f
SPACE SHUTTLE	389 f
STAR CONTROL II	389 f
STELLAR 7	389 f
SUPER WING COMMANDER	299 f
THE HORDE	389 f
TOTAL ECLIPSE	389 f
TWISTED GAMESHOW	389 f
WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 f
JOYPAD 3DO	299 f

3DO PANASONIC
FZ1 + Crash'n BURN:
manette + cables inclus.
Version NTSC: **3990 f**
Version PAL : **4490 f**

Accessoires PC

JOYSTICKS	
MEGAGRIP 3	149 F
MEGAPAD 3	129 F
MEGASTICK	399 F
THRUSTMASTER FCS MARK	1550 F
THRUSTMASTER WCS MARK 2	890 F
THRUSTMASTER FORMULA T1	1150 F
VIRTUAL PILOT	590 F

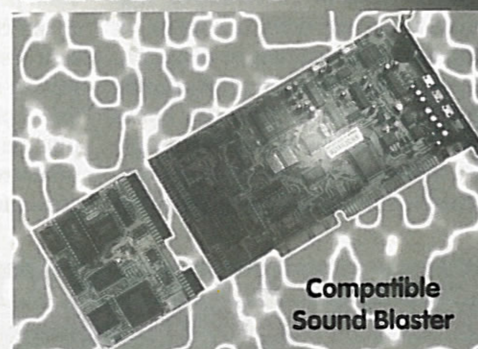
Packs 'Spécial Inpeg'

REELMAGIC + LAIR + ZORK	2950 F
REELMAGIC LITE + THE HORDE	2490 F
ANIMALS KINGDOM MPEG	299 F
DRAGON'S LAIR MPEG	349 F
LORD OF THE RING MPEG	399 F
MAN ENOUGH MPEG	449 F
MPC WIZARD MPEG	399 F
POLICE QUEST IV MPEG	349 F
RETURN TO ZORK MPEG	399 F
THE HORDE MPEG	349 F

Cartes sonores

VIRTUAL FX16	890 F
VIRTUAL WAVE FX16	890 F
VIRTUAL FX 3000	1690 F
VIRTUAL WAVE FX	990 F

CARTE VIRTUAL FX 16



1ère carte développée par Virtual Dreams
- 16 bit audio numérique
- Interface CD-Rom
- Mode MPU-401 Compatible Midi

PRIX INCROYABLE... TELEPHONEZ !

En tant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous les materiels et logiciels en provenance des U.S.A. chaque semaine. N'hesitez pas à nous contacter pour tous renseignements. Catalogue des produits disponibles.

3 DO et THRUSTMASTER sont des marques déposées.

devient réalité

Commandez au (16-1)
42 15 20 60
Fax: 42 15 20 61
Vente directe chez
EPILEPTIK
45 bvd Murat 75016 Paris
Tel: 40 71 04 04
Métro pte de Saint Cloud/pte d'Auteuil

MAC CD-ROM

7TH GUEST	449 F
BATTLE CHESS ENH	399 F
CHAOS CONTINUUM	399 F
HELL CAB	549 F
IRON HELIX	549 F
JOURNEYMAN PROJECT	399 F
LABYRINTH OF TIME	449 F
LEGEND OF KYRANDIA	399 F
MYST	349 F
PETER GABRIEL EXPLORA	449 F
SPACESHIP WARLOCK	590 F
VIRTUAL VALERIE	519 F
WRATH OF THE GODS	399 F



PC shadow Caster

PC Disquettes

1942 PACIFIC AIR WAR	349 f
ALONE IN THE DARK 2	349 f
ARENA VO	349 f
BENEATH A STEAL SKY	319 f
BLOODNET VO	349 f
CANNON FODDER	299 f
COBRA MISSION	299 f
DELTA V	319 f
DOOM	349 f
F14 FLEET DEFENDER	349 f
FORMULA ONE GRAND PRIX	319 f
GABRIEL KNIGHT VF	299 f
HAND OF FATE - KYRANDIA 2	299 f
IN EXTREMIS	289 f
INDY CAR RACER	289 f
L'OM FOOTBALL	249 f
LANDS OF LORE VF	289 f
LARRY 6 VF	299 f
METAL AND LACE	249 f
MORTAL KOMBAT	249 f
OUTPOST	349 f
PACIFIC STRIKE	399 f
PACIFIC STRIKE SAP	149 f
PINBALL FANTASIES	249 f
POLICE QUEST IV	299 f
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	149 f
QUEST FOR GLORY IV	299 f
RAIDEN	249 f
SAM & MAX HIT THE ROAD VF	299 f
SIM CITY 2000 VF	299 f
SIM CITY 2000 VF	319 f
STAR TREK JUDGEMENT VF	299 f
STARLORD	299 f
SUBWAR 2050	279 f
SYNDICATE DATA DISK	149 f
TERMINATOR RAMPAGE	299 f
TFX	299 f
THE SETTLERS	299 f
UFO	319 f
ULTIMA VIII PAGAN VF	349 f
ULTIMA VIII SAP	149 F

PC CD-ROM

BENEATH A STEAL SKY	349 F
CHAOS CONTINUUM	249 F
CONSPIRACY	349 F
CRITICAL PATH	399 F
CYBERRACE	349 F
DAEMONSGATE	299 F
DRAGON'S LAIR	349 F
GABRIEL KNIGHT	329 F
HELL CAB	499 F
INCA 2 349	
IRON HELIX VF	299 F
KYRANDIA 2	399 F
LANDS OF LORE	329 F
LARRY 6379	
LASER SQUAD	149 F
LE COBAYE	349 F
MAN ENOUGH	449 F
MEGARACE	249 F
MICROCOSM	339 F
MYST 399	
POLICE QUEST IV	349 F
PRIVATEER	399 F
QUANTUM GATE	399 F
REBEL ASSAULT	329 F
RISE OF THE ROBOTS	349 F
SAM & MAX	399 F
SHADOWCASTER	299 F
SHADOWCASTER	349 F
SHADOWORLDS	149 F
SIM CITY 449	
SPACE HULK	399 F
SUPER STRIKE COMMANDER	349 F
SYNDICATE PLUS	399 F
TFX	329 F
THE HORDE	389 F
UFO	349 F
UTIMA VIII + SPEECH	399 F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F
WRATH OF THE GODS	349 F

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modifications sans préavis. Sauf erreur typographique. Prix promotionnels indicatifs

Promotions d'été

VIRTUAL DREAMS vous propose également de nombreux jeux CD-ROM pour adultes.

VPC uniquement : envoyer votre bon de commande à VIRTUAL DREAMS - 45 Bvd Murat - 75016 PARIS

Nom: ....
Adresse: ....
....Tél. : ....
Code postal: ....Ville : ....

Règlement:
Chèque bancaire — Signature
CCP Mandat-lettre
Contre remboursement (+35 F)

Votre matériel: PC Mac 3 DO Amiga CD 32

TITRES	
Frais de port (T.pour le materiel)	+ 30 F
Total à payer=	F

Deleval 94

Ravenloft

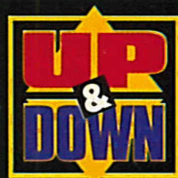


L'interface de Ravenloft est très simple d'emploi, facilitant l'immersion dans un monde original et fascinant.

SUR PC • EDITEUR SSI

Cette nouvelle adaptation d'AD&D par TSR permet de découvrir le fascinant univers de Ravenloft, mélange de médiéval-fantastique et d'horreur-gothique. Qui plus est, la réalisation supporte la comparaison avec les autres jeux 3D actuels.

Al'Sans doute l'une des dernières adaptations AD&D par SSI (l'éditeur n'a plus la licence AD&D), Ravenloft se révèle être un jeu de fort bonne facture. L'intérêt est indéniablement au rendez-vous, grâce notamment à l'univers de jeu, vraiment fascinant. Pour une fois qu'on n'a pas affaire à un simple donjon avec des méchants sorciers et des "beholders", on se réjouit d'avance. Mais qu'est Ravenloft exactement ? Il s'agit d'abord d'un des multilples mondes qu'exploite le jeu de rôles sur table Advanced Dungeons & Dragons, monde pour le moins original puisqu'il mélange allègrement médiéval-fantastique et horreur-gothique. Au lieu de goblins, orques et autres nains, vous rencontrerez des "lycanthropes" de toute nature (loups-garous bien sûr, mais aussi rats-garous...), des vampires, des esprits maléfiques et autres ectoplasmes dignes de S.O.S. Fantômes. Ravenloft, le Demi-Plan de l'Effroi comme on le surnomme, est un monde étrange peuplé d'humains sans volonté et de créatures sans pitié. C'est un monde vaste, très vaste... et dont les frontières ne cessent de reculer, engloutissant d'autres dimensions. Un jour ou l'autre, Ravenloft finira bien par dévorer le nôtre... C'est donc dans ce monde que vous vous retrouverez après avoir été happé par les doigts glacials d'une brume que vous n'avez pas vu se lever. Vous vous retrouverez par hasard en Baronie, le domaine principal de Ravenloft... Mais est-ce bien un hasard ? Ne dit-on pas que celui qui foule le sol de Ravenloft ne le fait jamais par simple hasard ? Car si l'on y entre relativement facilement, il est difficile, voire impossible, d'en sortir. C'est ce que vous allez tenter de faire, notamment en découvrant les curieuses coutumes de la population. Après l'affrontement avec des loups-garous, qui visiblement n'ont aucun besoin de la pleine-lune pour se transformer, vous atteignez un village, le seule et unique village, qui porte le nom du domaine, Barovie. Malgré la méfiance de ses habitants, vous découvrez peu à peu des faits pour le moins bizarres. Le domaine de Barovie est entouré d'une nappe de brume maudite, que seuls peuvent traverser un peuple de gitans, les Vistani. Elle est contrôlée, comme tout le reste, par le Seigneur suprême répondant au doux nom de Stradh von Zarovich, qu'on dit vampire à ses heures. Celui-ci vous révèle très vite ses intentions : il vous confie une mission d'exploration pour "tester" une porte dimensionnelle située quelque part à l'Ouest de Barovie, le vllage.



▲ Ravenloft est un univers bien "rafraîchissant" comparé aux mondes purement médiévaux-fantastiques habituels. Ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de croiser les Universal Monsters !

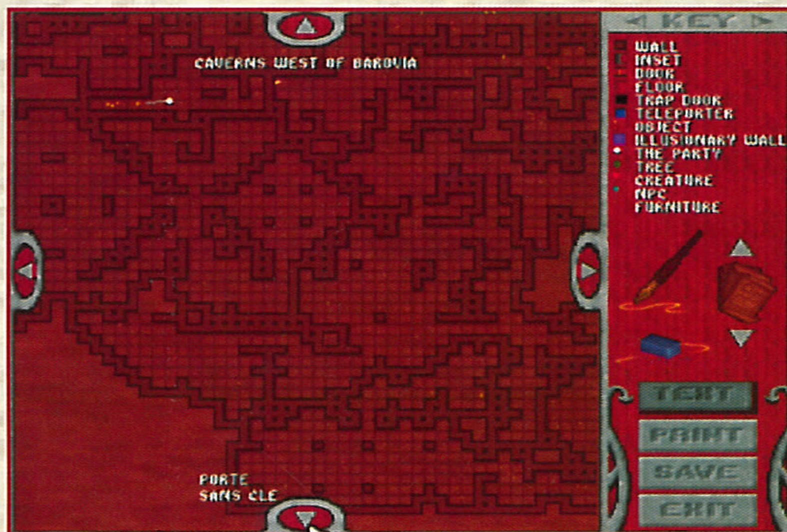
▲ Les "niveaux" sont gigantesques, ce qui laisse présager une durée de vie plus qu'honorable (cf. Down)

▲ L'environnement sonore est spectaculaire : les hurlements de loups et les gémissements des esprits font froid dans le dos...

▼ Les "niveaux" sont gigantesques, ce qui finit par lasser très vite.

▼ La qualité des graphismes est inégale : la plupart des intérieurs sont splendides tandis que les extérieurs laissent parfois à désirer.

▼ L'interface, bien que relativement classique, a parfois quelques problèmes d'ergonomie.



L'auto-mapping, qu'on peut compléter de ses propres notes, est des plus salutaires, surtout quand on mesure la taille des zones de jeu.

GRAPHISME 14	BRUITAGE 16	MUSIQUE 15	ANIMATION 13	MANIABILITÉ 12	DURÉE DE VIE 16	ORIGINALITÉ 11

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

Si l'univers de Ravenloft vous plaît (mélange de médiéval-fantastique et "d'horreur-gothique") si vous désirez y entraîner vos copains, aucune hésitation, mettez-vous au célébrissime jeu de rôles (sur table) Advanced Dungeons & Dragons de TSR. Outre les règles de base d'AD&D composées du Manuel du Joueur, du Guide du Maître, du Livre des Psioniques et du Bestiaire Monstrueux, il faudra vous procurer les modules consacrés à Ravenloft. Vous trouverez les règles de base dans Realm of Terror, auquel vous pourrez ajouter Forbidden Lore, une extension des règles sur la nécromancie, les malédictions, les sociétés secrètes, les Vistani..., le Bestiaire Monstrueux de Ravenloft, les Van Richten's Guides sur les vampires, les fantômes, les liches et les lycanthropes. Bien entendu, vous trouverez tout plein de scénarii et de campagnes pour vos aventuriers. Toute la gamme Advanced Dungeons & Dragons est distribuée en France par Jeux Descartes et Hexagonal. Notons que les deux modules de base (Realm of Terror et Forbidden Lore) seront bientôt disponibles en français dans le texte.



Laissez-vous envahir par le demi-plan de l'effroi

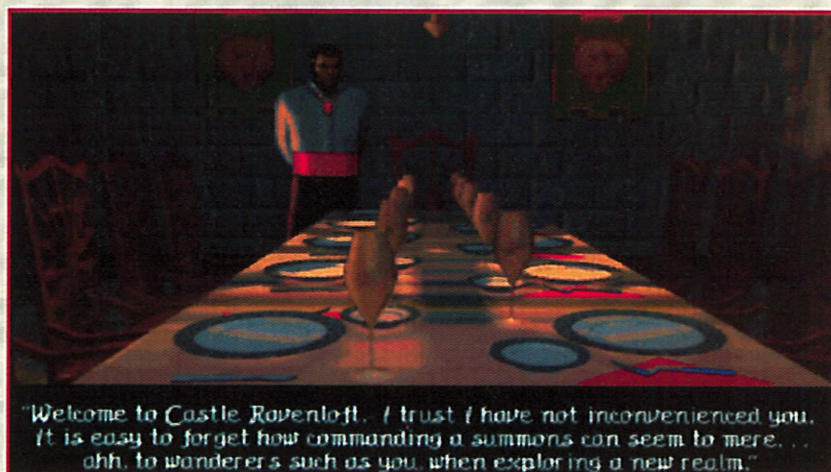
Mission d'exploration... ou meurtre avec préméditation ? J'espère que vous avez les nerfs solides... Grâce à son univers particulier, Ravenloft, le jeu, bénéficie d'un scénario mystérieux, que l'on découvre au fur et à mesure des rencontres. car pour une fois, il ne faudra pas se contenter de taper sur tout ce qui bouge.

CLASSIQUE MAIS EFFICACE...

Ravenloft présente un écran de jeu tout ce qu'il y a de plus traditionnel. Une fenêtre 3D en vue subjective à déplacements fluides, des portraits de personnages... Si l'interface est classique, elle souffre parfois d'un certain manque d'ergonomie : pour passer un objet à un personnage, il faut obligatoirement ouvrir son inventaire... En période calme, ce n'est pas très grave, mais en plein combat, c'est plutôt ennuyeux. Heureusement, elle exploite très bien la souris et simplifie certaines procédures. Donc, "en moyenne, ça va" ! Notons au passage la présence d'un indispensable auto-mapping, d'autant plus indispensable que les zones de jeu sont particulièrement vastes. La réalisation n'est pas des plus impressionnantes, mais reste efficace. Les lieux traversés sont très variés, alternant intérieurs meublés et extérieurs verdoyants. Les graphismes sont corrects, quoique de qualité inégale. De nombreuses séquences animées intermédiaires rythment agréablement et joliment l'action. La bande son, quant à elle, sert idéalement l'ambiance : on frémit en entendant le hurlement des loups, les plaintes et gémissements des esprits... Si vous êtes en mal de sueurs froides, foncez tête baissée, vous en aurez pour votre argent.

Calor

De nombreuses séquences intermédiaires approfondissent certains points obscurs du scénario. Cette rencontre avec le comte Stradh von Zarovich, "himself" en témoigne.





Les créatures fantastiques ne manquent pas, et on aura fort à faire : loups-garous, esprits, goules...



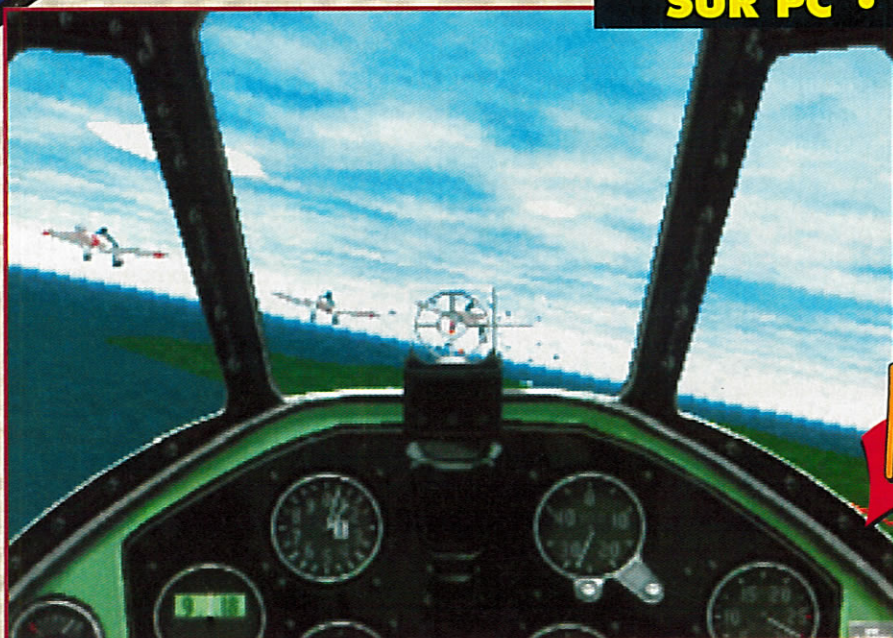
Si l'essentiel de l'action se déroule en intérieur, les voyages permettent de découvrir la beauté sauvage des contrées désolées de Ravenloft.

82%

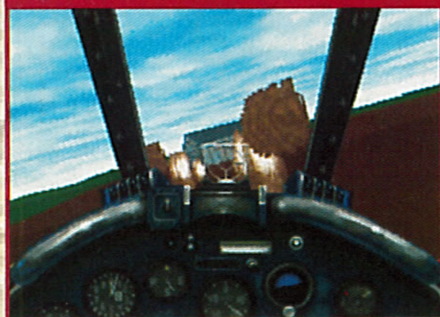
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

1942

SUR PC • EDITEUR MICROPROSE



L'écran principal est plus ou moins agréable suivant le type d'avion utilisé. On remarquera que les décors au sol sont un peu légers.





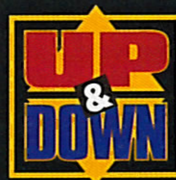
Quand un pro de la simulation de vol s'intéresse de près au conflit américano-japonais, ça donne un logiciel qui survole allègrement la concurrence.



Le mois dernier, Pacific Strike en a déçu plus d'un à la rédaction, à commencer par votre serviteur, "machincommanderophile" convaincu. Exit d'Origin, ce mois-ci, c'est Microprose qui s'essaie aux batailles du Pacifique. S'essaie ? Pas vraiment, puisqu'on connaît la maîtrise de cet éditeur pour la simulation. Ici, Microprose s'est surpassé puisque le jeu est une réussite, tant en ce qui concerne l'aspect militaire qu'en terme de simulation. Mais ne grillons pas les étapes et commençons par ce qui se fait de mieux pour commencer : le commencement. La séquence d'introduction est tout ce qu'il y a de plus classique : c'est en 3D et c'est animé. On passe et on arrive au jeu lui-même. Ah ben d'accord, je comprends pourquoi la doc est aussi épaisse. On peut commencer par se faire la main avec les missions d'entraînement. Il y en a pour tous les goûts, depuis le simple dogfight jusqu'au pilonnage de bases ou de bateaux. Déjà, ça fait pas mal d'options ; mais en plus, la possibilité de s'entraîner au CAP ajoute à l'ensemble. CAP ? Eh oui, Combat Air Patrol. Cela permet de partir en escadrille. Dommage, on ne peut pas dialoguer avec les autres appareils ; heureusement, eux envoient des messages : "Bandits à 11 heures", "Cible en vue", etc. C'est pour le moment en anglais, mais si l'éditeur s'en tient à sa politique habituelle, le produit devrait être traduit.

BEAU ET RAPIDE

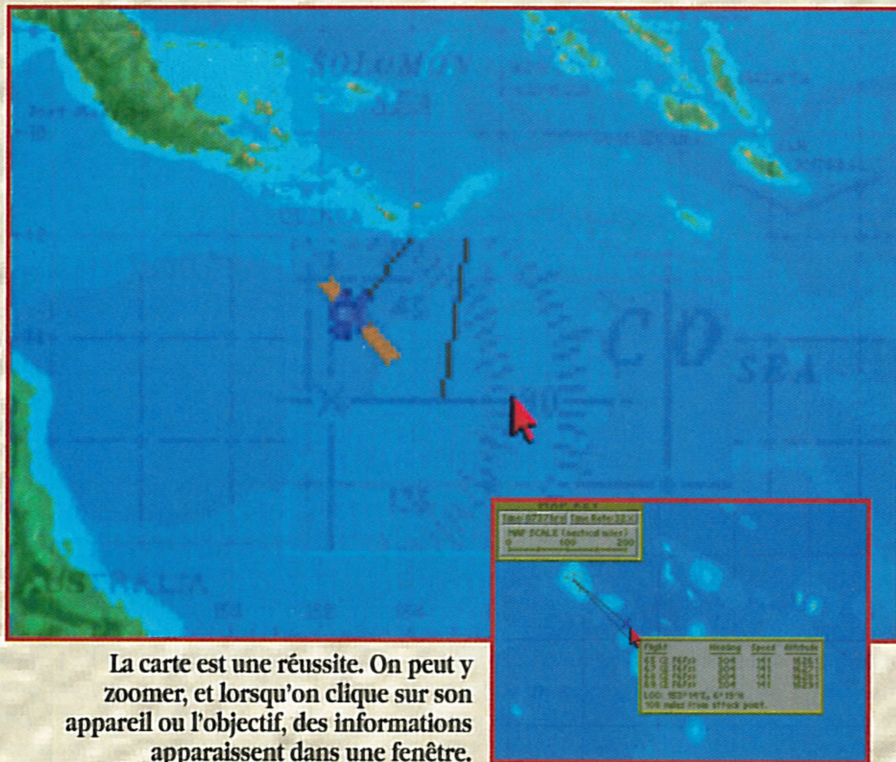
Le premier combat que l'on dispute laisse une impression de fluidité, de rapidité et aussi de confusion, car de nombreuses commandes de vol ou d'affichage se font au clavier. Je vous rassure, on s'y fait très vite mais il faut avouer que Microprose n'est pas le roi de l'interface. Outre les commandes de direction habituelles , on trouve un palonnier, très pratique pour piloter en finesse, ainsi que flaps, train d'atterrissage, frein au sol et frein de piqué. Côté armement, cela dépend du type d'appareil. On y reviendra. En ce qui concerne les commandes de confort, on a l'embarras du choix : vue de côté, vue arrière droite et arrière gauche, vue extérieure de deux types (chasse ou fixe). La vue extérieure est particulièrement agréable à utiliser, car on peut utiliser la souris pour tourner autour de l'appareil. D'un simple clic, on zoome, et là c'est le choc : les textures sont très fines, très très fines, tellement fines qu'on dirait un dessin bitmap. Presque ! On pourra être un peu dérouté par l'aspect délavé du graphisme, mais ça a son charme. En poussant le contraste du moniteur à fond, c'est même très agréable. Comme les nuages sont beaux et que l'eau ressemble vraiment à de l'eau, on peut dire que l'affichage est superbe. Et je le dis: "L'affichage est superbe". Toujours en ce qui concerne les commandes de confort, on dispose aussi d'une planche de bord qui peut glisser dans le sens de la hauteur. En position basse, on voit le ciel et les cadrans utiles ; en position haute, on voit toute la planche et un bout de ciel (utile aussi). Le glissement peut se faire de façon progressive ou d'un coup, par combinaison de touches. Enfin, un autre type d'affichage, que les



- ▲ C'est rapide et fluide.
- ▲ L'appareil se pilote comme celui d'un simulateur, et non comme celui d'un jeu.
- ▲ Le mode permettant de commander les forces navales est une grande idée.
- ▼ La palette de couleurs est tristounette et pâlichonne.
- ▼ Les bruitages Soundblaster sont un peu légers.
- ▼ Les commandes sont parfois confuses.

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 13 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 14 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 12

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157



La carte est une réussite. On peut y zoomer, et lorsqu'on clique sur son appareil ou l'objectif, des informations apparaissent dans une fenêtre.

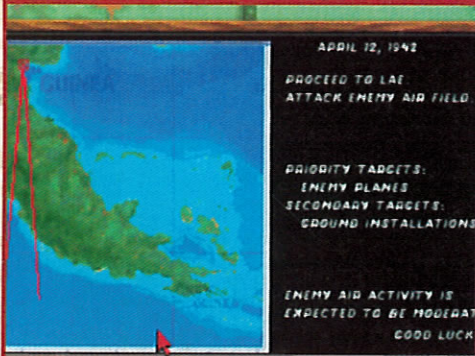
fanas de Strike Commander reconnaîtront, permet de tourner la tête d'un coup de souris afin de voir ce qui se passe sur les côtés en haut ou en bas. Remarquez, en bas, il ne se passe pas grand chose puisqu'on voit les jambes du pilote. Pendant le déplacement, les instruments continuent à fonctionner.

POUR DE VRAI

Maintenant que nous sommes familiarisés avec le logiciel, il est temps de rencontrer l'ennemi. Un coup d'œil sur la carte permet de se rendre compte que l'objectif est encore assez loin. Jetons un œil sur la carte : celle-ci scrolle, et lorsqu'on clique sur un groupe de bateaux ou d'avions (amis ou ennemis), une fenêtre d'information apparaît : distance, vitesse, composition de l'escadrille (ou de la flotte). En temps réel, l'adversaire se déplace sur la carte. Mettons le pilote automatique et restons-y car nous venons de mettre le doigt sur le gros défaut du jeu : il ne se passe pas grand chose tant qu'on n'a pas atteint le théâtre des opérations. Comme la carte permet d'accélérer le temps par 32 (deux fois plus vite que dans la vue du cockpit), autant en profiter ; mais même divisé par 32, c'est long, c'est long ! Pour une mission à longue distance, prévoyez quelques minutes d'attente. On passe directement en mode "jeu" dès que l'objectif est atteint. Ah ben, tenez, puisque j'en parle, voilà justement les premiers bandits qui sont annoncés. De simples points gris flottant dans les cieux, les Japs apparaissent bientôt de près, blancs à pois rouges (c'est l'espèce qui fait flapflapflap. Celle qui fait crrrcrrrcrr est jaune). Même remarque qu'en ce qui concerne la vue extérieure de votre appareil, les engins ennemis sont très esthétiques. Ne traînons pas trop, car le combat s'annonce difficile. Je disais tout à l'heure qu'il était possible de choisir différents types d'armes. Cela dépend en fait de l'appareil que l'on pilote. S'il s'agit d'un bombardier, on pourra accéder à un colimateur de largua-



3 et 4 Avant chaque sortie, on assiste au briefing. Dommage, ces scènes intermédiaires sont composées d'un écran fixe et elles sont beaucoup moins belles que celles de Pacific Strike.



Des avions, des bateaux : pas de doute, la séquence d'intro animée nous met dans l'ambiance.

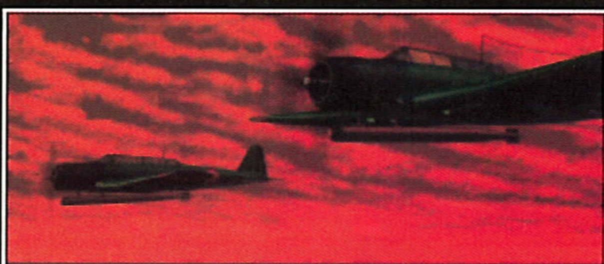














RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157



La totale ! Le jeu permet d'utiliser un mode spécial dans lequel on dirige également les porte-avions.

1942

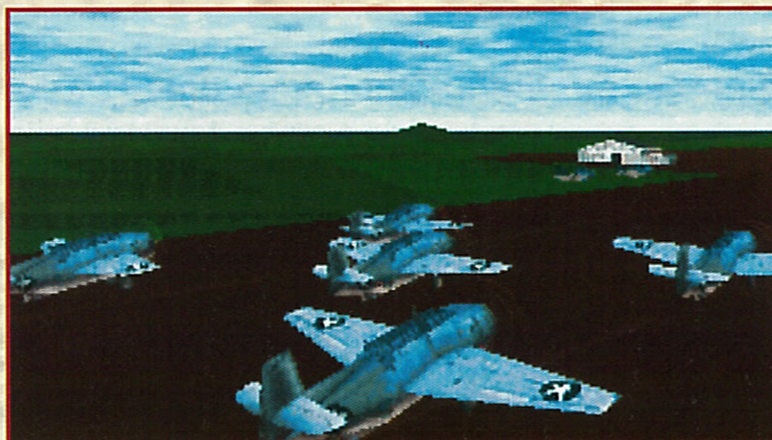
ge de bombes ou à une mitrailleuse de queue. Même problème que dans Pacific Strike, personne ne pilotera votre Dautless ou votre Devastator pendant que vous ferez des cartons sur les Zéros qui vous filent le train. Reste la possibilité de mettre le pilote automatique. Damned, Gosh, Bloody Hell et toute ces sortes de choses ! Ma mitrailleuse s'est enrayée! Je suis touché ! Je m'éjecte! Et j'arrête les points d'exclamation ! Tandis que l'appareil fonce vers le sol, je descends en parachute. Si l'on est seul en vol, la mission s'arrête là, et avec un peu de chance, on peut espérer s'en sortir et continuer le jeu avec le même pilote. En revanche, si on vole en escadrille, on se retrouve aux commandes d'un autre engin. Contrairement à Pacific Strike, 1942 ne privilégie pas les carrières personnelles. Ici, on ne rentre pas vraiment dans la peau d'un personnage au sein d'une histoire, mais on participe à une guerre.

TASK FORCE

C'est tellement vrai, que le jeu dispose même d'une option "Carrier Battle" qui met le joueur aux commandes de la flotte. Divers scénarii proposés permettent de vivre une bataille de façon stratégique et tactique à la fois : sur la carte, on dirige les porte-avions comme le ferait un état-major. On règle le cap, la vitesse et chaque escadrille peut être envoyée en l'air en mission d'observation ou en attaque. Cela permet de voir (sans jeu de mots) le conflit de plus haut, dans sa globalité, avec les tenants, les aboutissants : cela offre l'opportunité de gagner une bataille ou une guerre sur tous les tableaux. En mer grâce à son esprit, en l'air grâce à ses réflexes. Bon point, ces scenarii sont historiques et la météo est prise en compte. C'est très important lors des missions d'observation. Puisqu'on parle de bateaux, il faut admettre que ceux que l'on rencontre pendant les missions de torpillages ne sont pas terribles : c'est clean, mais un peu simple. En final, c'est certes préférable à Pacific Strike qui dispose d'un graphisme plus fouillé, mais sale. Puisqu'on parle de détails, 1942 offre une option très intéressante avec les vols de nuit. Suivant l'heure, en effet, la palette change de couleur, et à la nuit tombée, tandis que le ciel, encore plus réussi que le jour, affiche des étoiles qui jouent avec les nuages, l'intérieur du cockpit s'assombrit (on dispose d'une lumière rouge). Heureusement qu'on peut configurer la difficulté du pilotage, car atterrir sur un porte-avions de nuit n'est pas à la portée du premier pilote venu ! Pour vous en convaincre, apprenez que 1942 gère le câble de freinage. Si vous oubliez de sortir le crochet, aussi belle que soit votre arrivée sur le pont, vous ne ferez que passer !

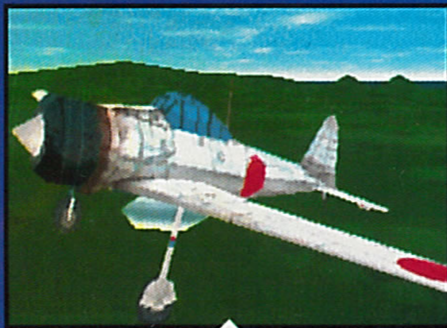
VOIR ET REVOIR ET AU REVOIR

Lorsqu'on termine une mission, il est possible de l'enregistrer sous forme de film. Ensuite, on pourra à tout moment se la repasser et avancer, reculer, bref, analyser sa façon de combattre à tête reposée. Décidément, peu avare de ses options, 1942 dipose aussi d'un éditeur de missions. On y choisit le type d'adversaire, le nombre, le lieu, les porte-avions et les objectifs. Si on veut vraiment profiter pleinement du jeu, par exemple si on l'a terminé (et vu les dizaines de missions possibles, c'est déjà énorme), on peut aussi tout jouer du côté japonais : missions d'entraînement, batailles navales, etc. Bien tentendu, on dispose, dans ce cas, d'appareils japs, et bien entendu, les cockpits ne sont plus tout à fait les mêmes.



À l'aide de la souris, du joystick ou du clavier, on peut voir l'appareil en mouvement de l'extérieur sous tous les angles. Et en prime, c'est fluide.







1942 VS PACIFIC STRIKE

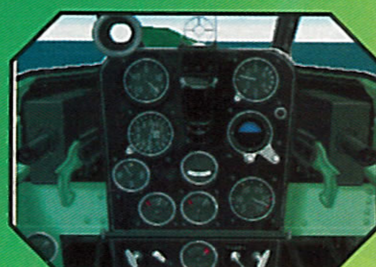
Dommage, le mélange des deux aurait donné un jeu extraordinaire. Prenez 1942 comme corps du programme, ajoutez une pincée de Pacific Strike pour l'habillage, et voilà le travail. Pour être plus précis, disons que Pacific Strike est surtout agréable par son côté ludique : on n'attend pas trois plombes pour rejoindre la cible, on sait pourquoi et pour qui on se bat grâce à la présence des films. À mettre aussi au crédit de Pacific, la possibilité d'envoyer des messages radio. En ce qui concerne 1942, c'est tout le reste qui plaît : vitesse des animations, qualité de l'affichage et réalisme du vol. Puisqu'il faut bien choisir, pas d'hésitation, c'est du côté de 1942 qu'il faut se tourner pour ne pas être déçu.

LES PLANCHES DE BORD

Chaque appareil que vous pouvez piloter dans 1942 dispose de sa propre planche de bord. On peut faire confiance à Microprose, les instruments sont réalistes. Au moyen du clavier, on peut faire scroller l'écran afin de voir plus de ciel. Détail important, les aiguilles, mais aussi les manettes bougent (lorsqu'on rentre le train, par exemple). À noter que les appareils japonais ont eux aussi leur propre planche de bord.


Gruman F6F Hellcat


Corsair


Douglas SDB Dauntless


Gruman F4F Wilcat

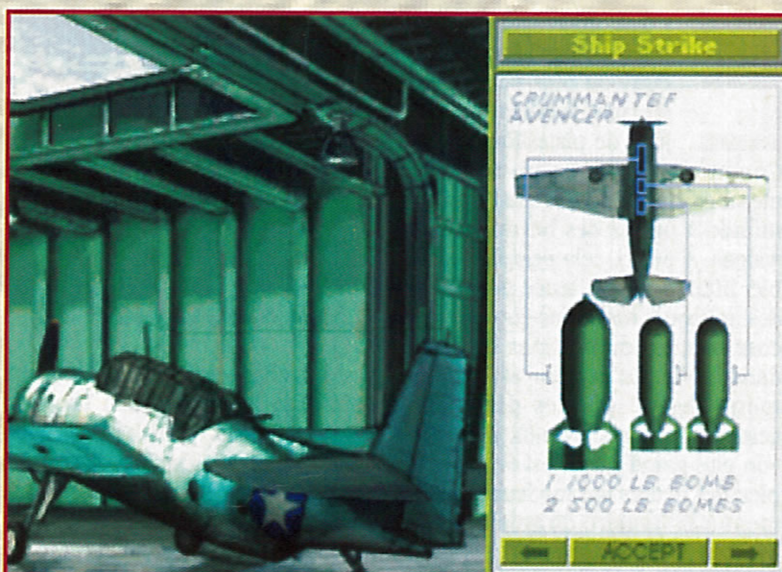

Curtiss SB2C Helldiver


Douglas TBD Devastator

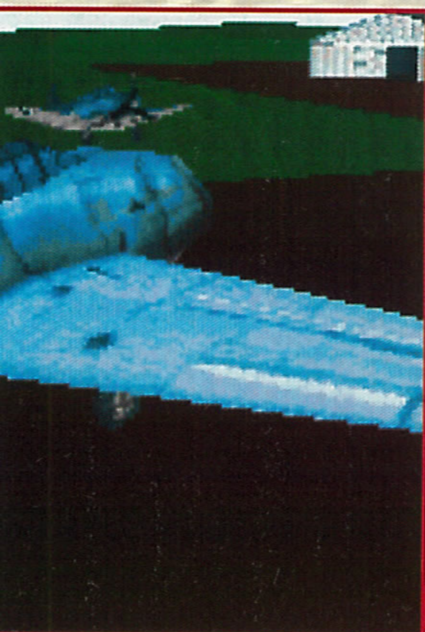

Gruman TBF Avenger

En ce qui concerne le son, 1942 est assez discret. La musique n'est pas trop présente, et en dépit du bruit de l'hélice, plutôt bien rendu, l'ensemble de la section bruitage manque de punch. Un petit peu mieux fini (menus plus esthétiques, sons à la hauteur, écrans intermédiaires plus travaillés), 1942 aurait pu être parfait. Il n'est QUE la meilleure simulation de combats dans le Pacifique en 1942 !

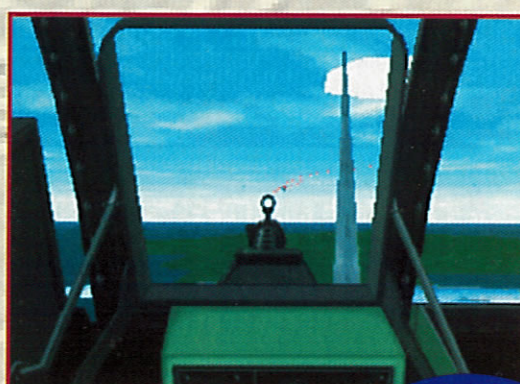
Moulinex



Avant le décollage, on choisit les armes embarquées suivant la mission à accomplir. En revanche, le type d'avion est imposé.









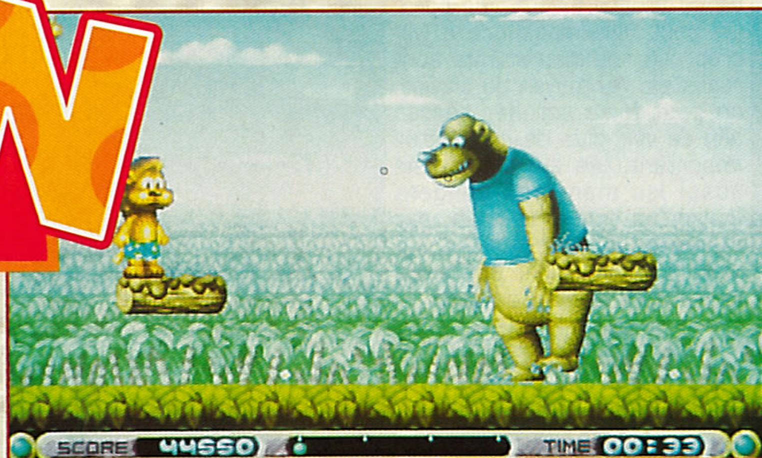
Certains appareils disposent de mitrailleuses de queue et de viseurs pour les bombes. Lorsqu'on tire, on voit les balles avancer dans le magasin.

94%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

SUR AMIGA 1200
EDITEUR PSYGNOSIS

BRIAN THE LION



Premier Boss à venir vous casser les papattes, Barry l'ours ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Il suffit de mémoriser ses déplacements, et le tour est joué !

Malgré les lourdes menaces qui pèsent sur l'avenir de Commodore, on ne peut se résoudre à imaginer la disparition de l'Amiga. Surtout pas lorsque l'on voit débouler des jeux de la qualité de ce Brian The Lion "AGA".



Certains niveaux se déroulent dans les fonds sous-marins, très riches en diamants, mais plus difficiles à négocier de par le ralentissement des mouvements de Brian occasionnés par l'eau.

Et une mascotte de plus pour l'Amiga ! Après Zool, Putty ou plus récemment Mr Nutz, la ménagerie des jeux de plates-formes sur Commodore compte un nouveau membre avec Brian, le seul lion du monde à porter des bermudas hawaïens. A priori, cela peut déjà sembler bizarre comme tenue pour le roi des animaux, mais plus étranges encore sont les motivations de Brian dans la vie. Ce dernier est absolument obsédé par les diamants, gemmes et autres cristaux précieux. Son plus grand plaisir est de contempler, des heures durant, leur miroitement à la lumière du soleil. Aussi, lorsque Brian apprend l'existence d'une parcelle de jungle inconnue recelant de nombreux trésors, il décide immédiatement de partir pour se les approprier. Une quête qui va s'avérer particulièrement difficile...

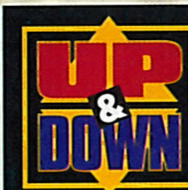


ROOOAAARRR !!!!!

Les plus chanceux d'entre vous, ceux qui ont lu le test de Brian The Lion sur Amiga dans Joystick n° 47, le savent déjà : Brian The Lion est un jeu de plates-formes des plus classiques. Il met en scène un personnage dont le but est d'arriver au terme de chaque tableau, et ce en collectant le maximum de diamants et en évitant de nombreux ennemis sur son passage. Si rien dans ce que je viens de vous exposer ne doit vous sembler follement original, la réalisation de Brian The Lion sur A1200 et A4000 devrait vous subjuguer. Le soft, déjà très réussi sur Amiga classique, prend toute son ampleur avec cette nouvelle version, développée spécifiquement pour les machines dotées du "chipset AGA". Les graphismes sont magnifiques, aussi finement dessinés que joliment mis en couleurs, et nous avons droit à de magnifiques décors de deuxième plan en lieu et place du dégradé de couleurs ("copperlist") qui figurait sur l'ancienne version. Côté animation, on constate le même souci d'amélioration avec un scrolling haute résolution d'une fluidité (et parfois d'une rapidité) à toute épreuve, d'autant plus impressionnant que ce dernier ne comporte parfois pas moins d'une dizaine de plans en parallaxe ! Les divers "effets spéciaux" (scrolling rotatif, déformations de sprites en temps réel) sont naturellement toujours présents, ce qui nous donne au total un soft à l'aspect technique irréprochable. Le seul regret que je puisse exprimer sur Brian The Lion concerne son installation sur disque dur : en effet, si la version A500 comportait un programme adéquat pour porter le soft sur ce support, ce dernier a tout simplement été "sucré" sur cette nouvelle mouture. C'est carrément le monde à l'envers ! Si vous aimez les jeux de plates-formes, Brian A1200 vous apportera un plaisir sans égal. Si Mr Nutz reste toujours le meilleur jeu de plates-formes sur Amiga 500, les machines AGA possèdent à présent une nouvelle référence.

Pinky

Plus rapide que le paquebot, plus sympa que l'avion, plus sûr que le Rainbow Warrior, Brian invente le voyage à dos de micro-baleine. La classe !



▲ La perfection de l'animation.
▲ L'humour des multiples petites animations du héros.
▲ La beauté des graphismes.
▼ Pas de possibilité d'installation sur disque dur !

94%

GRAPHISME 18 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 18 | DURÉE DE VIE 15 | ORIGINALITÉ 12

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

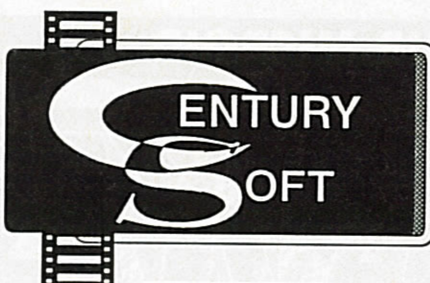
VOTRE JEU

48 H CHRONO

EN ☎

☞ **70.46.20.48**

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
BENEATH A STEEK SKY
KYRANDIA 2, THE SETTLERS



ATARI & AMIGA

Nouveautés

	ST	AM
ARMOUR GEDDON 2	ND	199
BENEFACTOR	ND	249
CRASH DUMMIES	ND	249
ELFMANIA	ND	239
EMPIRE SOCCER	ND	NC
FIFA SOCCER	ND	NC
IMPOSSIBLE MISSION	ND	269
INNOCENT until caught vf.	ND	269
JAMES POND 3	ND	249
K 240	ND	279
KICK OFF 3	ND	NC
KING QUEST VI vf	ND	289
PUGGSY	ND	220
ROBINSON REQUIEM vf..	279	279
SENSIBLE SOCCER inter..	199	199
SIERRA world cup 94	ND	239
TWILLIGHT 2000	ND	289
U.F.O	ND	289
WORLD CUP USA 94	ND	NC

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D CONSTRUCION kit 2..	ND	459
3D MASTER GOLF	249	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
APOCALYPSE	ND	220
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	249
ANOTHER WORLD	ND	249
BART vs WORLD simpson	259	249
BENEATH a steel sky vf...	ND	289
BLACK SECT vf	249	249
BODY BLOWS galactic....	ND	249
BRIAN THE LION	ND	220
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	289
CANNON FODDER	279	249
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL...	ND	269
COOL WORLD	189	249
DARKMERE	ND	269
DISPOSABLE HEROE	ND	189
DUNE 2 vf	ND	249
DUNGEON + CHAOS	ND	269
ELITE 2	ND	269
F1 GRAND PRIX	289	269
F 117 A	ND	269
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	249
GLOBAL GLADIATORS...	ND	189
GOAL	249	249
GOBLINS 3	ND	269
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	289	289
HEIMDALL 2 vf	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	249	249
JURASSIC PARK	ND	220
KINGMAKER vf	ND	220
KRUSTY FUN HOUSE	ND	189
LEGACY OF SORASIL	ND	249
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY..	249	249
MR NUTZ	ND	249
MAGIC BOY	220	220
MANCHESTER united 2	ND	249
MORTAL KOMBAT	ND	220
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	ND	220
OSCAR	ND	220
PERIHELION	ND	199
PREMIER MANAGER 2	ND	220
SECRET MONKEY isl 2 vf.	ND	329
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SKIDMARKS	ND	199
SOCCER KID	ND	189
SPACE HULK	ND	220
STREET FIGHTER 2 1m	189	189
SUPER CAULDRON	249	220
SYNDICATE vf	ND	239
THE PATRICIAN vf	249	249
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TORNADO vf	ND	329
TURRICAN 3	ND	199
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
ZOOL 2	ND	189

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

PROMO AMIGA

BONANZA BROS / STORMBALL/ KICK OFF INDY 4 ARCADE / WRECKERS / AQUATIC GAMES /OUT RUN EUROPA / POPULOUS EDITEUR / POWERMONGER DATA / RED ZONE / HUDSON HAWK / D-GENERATION

ATARI

A.G.E. / BONANZA BROS / COOL WORD CAPTAIN PLANET / RACE DRIVIN / WWF2 SLEEPWALKER / WAR ZONE / RAFFLES STORMBALL / MONSTER SLAM / CHICAGO 30 / DYNASTY WARS / AQUANAUT / BUFFALO BILL / 69F

CD 32 AMIGA

ALIEN BREED 2	249
BUBBA N' STYX	249
CANTONA STRIKER	249
CHAOS ENGINE	249
CHUCK ROCK 2	249
DEFENDER crown 2	269
DISPOSABLE HERO	249
ELITE 2	249
FURY OF FURIES	249
GLOBAL EFFECT	249
GUNSHIP 2000	249
IMPOSSIBLE MISSION	249
FURY OF THE FURIES	249
LEMMINGS	249
LITIL DIVIL	249
LOST VIKINGS	249
LOTUS TURBO trilogy	249
MANCHESTER united 2	249
MICROCOSM	299
PIRATES GOLD	199
PROJECT X + F17	249
SOCCER KID	249
ULTIMATE body blows	249
ZOOL 2	249

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS realms /pirates /populous /megalomania / wonderland	289	289	289
MAITRES AVENTURE maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth	ND	289	329
PLANETE AVENTURE 2 monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)	289	289	289
STRATEGY MASTER populous/ excalibur/ chess/ cohort/merchant colony (pc)	319	319	289
KINGS ADVENTURE fascination / bargon attack / gobliiins	299	299	ND
STRATEGIES dominium / realms / supremacy	299	299	ND
SPACE LEGENDS elite + / wing commander / megatraveler 1	ND	329	349
FOX COLLECTION VOL 2 prehistorik / nicky boom / lemmings seen / risky woods	299	299	299
FUN RADIO 4 superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	369
BATTLE OF TIME battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
DREAMLANDS transartica / ishar / storm master	289	289	329
FOX COLLECTION VOL 3 gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge	329	329	349
EXCELLENT GAMES populous 2 /james pond 2 / shuttle /billard americain	ND	289	329
AWARD WINNERS 2 sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker	ND	289	329

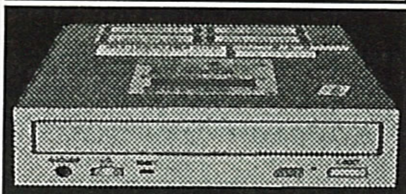
SOUND BLASTER

version 2 deluxe	490F
version PRO 2 deluxe	790F
version 16 basic	990F
version 16 ASP multiCD	1490F
version AWE32 ASP	2290F

CD ROM

lecteur double vitesse + 7th guest 1890F

pack PUISSANCE 16 lect double vitesse + Sound blaster 16 basic + 7th guest + Tempra access + rebel assault → 2990F



CD ROM int PANASONIC - 562 B, double vitesse, 300K/s 320 ms, MPC 2, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"



joystick

THRUTMASTER FLIGHT CONTROL **630F**



3"1/2 par 100
DD/DF
3F50 piéce
HD/DF
4F50 piéce



extension 512K ATARI ste AMIGA 500 **299F**

CD - ROM

BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky vf	369
BLOODNET vf	349
COMANCHE + mission 1&2	389
DAY of the TENTACLE vf ..	349
DRACULA UNLEASHED	339
DRAGON LORE	NC
DRAGONSPHERE	319
DUNE vf + 7th GUEST	389
GABRIEL KNIGHT	289
GREAT naval battles 2	329
HEIMDALL 2 vf	349
INCA 2 vf	329
INNOCENT until caught vf..	289
INTERPLAY 10th YEAR	289
IRON HELIX vf	329
JURASSIC PARK	299
KGB CONSPIRACY vf	349
KYRANDIA vf	349
KYRANDIA 2 vf	349
LE COBAYE lawnmower	349
LANDS OF LORE vf	349
LORD OF THE RING	289
MEGARACE vf	299
MICROCOSM	349
MYST	419
PINBALL DREAMS deluxe..	349
PRIVATEER	NC
REBEL ASSAULT notice vf...	349
RETURN TO ZORK	349
SAM & MAX vf	349
SHADOW CASTER	NC
SIM CITY	369
STARLORD vf	349
STARTREK 25 th	349
STRIKE COMMANDER	349
SUBWAR 2050 + scénario...	349
SYNDICATE + scénario	399
TFX notice vf	369
THE HORDE	429
THE PATRICIAN vf	349
TORNADO + mission	389
UNDER KILLING MOON vf.	NC
U.F.O vf	329
ULTIMA VIII + speech vf...	419
WHO SHOT JOHNNY ROCK	369
WOLFPACK	289
WORLD OF XEEN vf	389

PC COMPATIBLES

Nouveautés

1942 PACIFIC AIR WAR	369
AL - QADIM vf	369
BATTLE ISLE 2 vf	359
BLOODNET vf	329
CHAOS ENGINE	269
D-DAY 6JUIN 1944 vf	369
DELTA V	349
DIGGERS	299
EMPIRE SOCCER	NC
FIFA SOCCER	NC
HEIMDALL 2 vf	299
INNOCENT until caught vf...	329
KICK OFF 3	NC
MANCHESTER united 2	289
PACIFIC STRIKE	369
PINBALL DREAMS 2	199
RAVENLOFT vf	369
ROBINSON REQUIEM vf	289
SEA WOLF SSN21	369
SIM CITY 2000 vf	349
STARTREK 2 vf	369
SUPERSKI 3	289
THE SETTLERS vf	369
TIE FIGHTER	NC
VROOM MULTIPLAYER	249

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	459
ACES OVER EUROPE vf	289
A320 AMERICAN airport	329
ALONE IN THE DARK 2 vf...	369
ANCIEN art of war in the skie	269
ARENA	349
B.A.T 2 vf	289
BATTLE CHESS 4000	189
BATTLE ISLE 93	259
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BLUES BROTHERS	189
BODY BLOWS	189
BRUTAL SPORTS FOOT	189
CAESAR vf	289
CAMPAIGN 2 vf	289
CANNON FODDER vf	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	369
COMMAND HQ	289
CURSE OF ENCHANTIA vf...	289
CYBER RACE vf	269
D-DAY vf	349
DAY of the TENTACLE vf...	339
DISCOVERY vf	269
DRACULA	269
DRAGONSPHERE	349
DUNE 2 vf	289
DUNGEON HACK vf	349
ELITE 2 vf	289
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3	299
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	289
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	269
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FREDDY PHARKAS vf	269
GABRIEL KNIGHT vf	289
GENESIA vf	249
GLOBAL DOMINATION	349
GOAL	269
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GREAT NAVAL battles 2	329
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HEROES OF THE 357th	129
HIGH COMMAND europe	369
HIRED GUNS	269
HISTORY LINE 1914-18 vf...	369
INCA 2 vf	269
IN EXTREMIS vf	269
INDY 4 aventure vf	349
INDY CAR RACING	289
ISHAR 2 vf	289
JURASSIK PARK	249
KASPAROV GAMBIT	299
KING QUEST 6 vf	349
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEGACY vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	269
LOST VIKINGS	220
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	269
MASTER OF ORION	289
MICROPROSE GOLF	249
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
NHL HOCKEY	289
NORTH & SOUTH vf	349
ONE STEP BEYOND	189
PATRIOT	329
PINBALL FANTASIES	269
PIRATES GOLD vf	289
POLICE QUEST IV vf	299
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER + speeck	349
QUEST FOR GLORY III vf...	269
QUEST FOR GLORY IV	269
RAILROAD TYCOON deluxe	269
RALLY	299
RETURN of the PHANTOM..	249
SEAL TEAM	289
SHADOW CASTER	289
SIMON THE SORCERER vf..	349
SPEELCRAFT	269
STARLORD vf	299
STEEL EMPIRE	289
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	289
SUPER CAULDRON	220
SYNDICATE vf	289
TERMINATOR 2029 rampage	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf + mission	349
U.F.O. vf	299
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VIII vf	349
X-WING notice vf	349

PROMO

MORTAL KOMBAT	220
OM SUPER FOOT	220
SAM & MAX vf	289
STRIKE COMMANDER	249

NOM ....
PRENOM...
ADRESSE..
....
....
CODE POSTALE................................
VILLE...
TELEPHONE.....................................

☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200 ☐CD-32
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐CD-ROM ☐autres..................
☐ CHEQUES
☐ CARTE BLEUE No..

JO 50 Signature : Date d'expiration :..........................

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES .... PRIX...............
....
....
....
.... TOTAL ....

☞ ☐ NORMAL 20F
☐ COLISSIMO 29F logiciels
livraison garantie 48H matériels 40F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

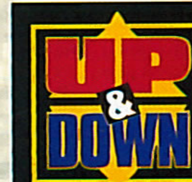
SUR PC • EDITEUR MICROID

SUPERSKI 3



Sorti avec pas mal de retard, ce troisième volet de SuperSki nous apporte bien plus qu'une simple évolution. Pour les fondus de la glisse !





▲ L'animation est remarquable avec zoom, rotation... la totale, quoi !
▲ Une très bonne jouabilité, mais qui demande un minimum de pratique.
▲ La possibilité de régler la taille de l'écran en fonction de la puissance de sa machine.
▼ Pas assez d'épreuves.
▼ La piste de descente est trop étroite.


La technique du "mapping" a été appliquée jusqu'au moindre détail. On peut même apercevoir les gerbes de neige.

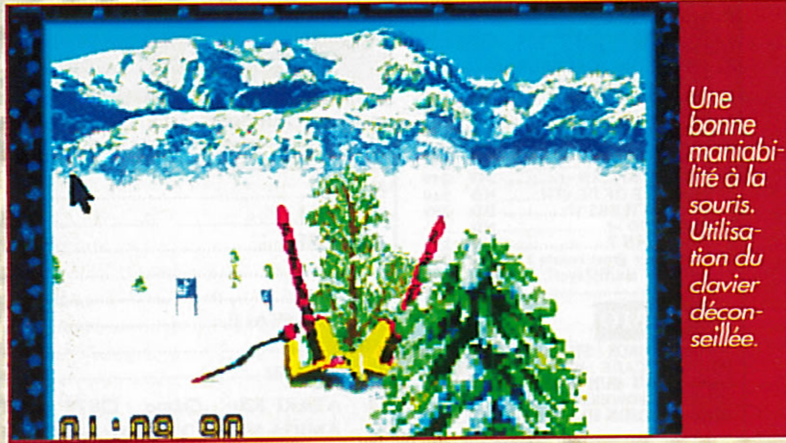
Prévu initialement pour les Jeux Olympiques d'hiver, SuperSki 3 accuse un retard certain. Tout compte fait, ce n'est pas plus mal. Microids a, par là même, disposé de tout le temps nécessaire pour le développement du programme et nous livre, du coup, une version très aboutie de son troisième volet de "SuperSki". Souvenez-vous, les deux premiers faisaient appel, dans les épreuves de descente, à quelques effets de sprites donnant une vague impression de relief. Winter Challenge d'Accolade avait, quant à lui, créé l'événement en introduisant la notion de graphismes vectoriels. Microids récidive avec une technique très à la mode : l'animation bitmap 3D. A l'instar de Comanche ou de Doom, SuperSki 3 est entièrement basé sur l'utilisation d'objets habillés d'une texture réaliste. Ainsi, les arbres, le personnage, le décor et la neige peuvent être gérés indépendamment et avec n'importe quel effet : zoom, rotation, déformation. On ne pouvait rêver mieux pour ce type de jeu.

UN NOMBRE D'ÉPREUVES RÉDUIT

Mettons tout de suite les choses au point. Premièrement, je n'aime pas les endives, les poireaux et les brocolis. Deuxièmement, mieux vaut disposer d'un 486 pour apprécier pleinement le programme. Bien qu'il demeure possible de modifier la taille de l'écran et le nombre de détails, on ne profite réellement du jeu qu'à partir du 486 DX33. Enfin et troisièmement, ne désespérez pas pour autant, j'aime tous les autres légumes. La première étape va donc consister à paramétrer l'affichage. Vient ensuite la sélection du niveau de difficulté (de 1 à 4) et du nombre de joueurs (de 1 à 4 également). Ça, c'est génial ! Dans SuperSki, tous les choix se font parmi quatre possibilités. Je dis que c'est génial parce que c'est facile à retenir. Du coup, j'ai mis ma montre sur quatre heures et j'ai enlevé la pile. Nous voilà, moi et mes quatres



La caméra zoome plus ou moins sur le personnage selon qu'il va vite ou non.



Une bonne maniabilité à la souris. Utilisation du clavier déconseillée.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	13	14	18	17	17	18

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157



Le saut au tremplin est une épreuve difficile. Vous pourrez revoir l'action sous n'importe quel angle.



membres, en complète osmose avec le soft. Quel pied ! En entraînement, vous pourrez même choisir le type de piste que vous désirez pratiquer. Et devinez combien il y en a ? Quatre, comme "4". Ah, une exception en ce qui concerne le nombre d'épreuves, puisqu'il y en a 6. J'en profite d'ailleurs pour formuler un premier reproche : il y en a trop peu et elles sont très similaires. On y retrouve la descente ski, le slalom et le slalom spécial ski, le slalom et le slalom spécial surf, ainsi que le saut de tremplin. Seule la dernière se distingue vraiment des cinq autres. La seconde phase consiste à sélectionner votre patrie (en compétition) ainsi que le matériel pour l'épreuve à suivre. Qu'il s'agisse d'une paire de skis ou d'un surf, vous n'en sélectionnez en fait que la taille. Plus ils seront longs, plus vous irez vite et moins ce sera contrôlable. Vous décollerez sur chaque bosse et vous vous viandereez dans un sapin ou mieux, dans un spectateur... À ce propos, les programmeurs ont prévu les sorties de pistes. J'ai essayé, ça fonctionne super bien pour peu que l'on évite les cailloux et que l'on ne s'éloigne pas trop.

UN RÉALISME STUPÉFIANT

Nous voilà en haut de la piste, près pour le départ. Un clic sur le bouton droit, et zou ! Ah la vache, c'est dément ! Lorsque vous allez vers l'avant, le skieur accélère et sa taille diminue à l'écran. Lorsque vous tournez, on peut apercevoir les mouvements détaillés du personnage et les gerbes de neige pendant les dérapages. Dans le même temps, on peut apprécier les sapins et les poteaux qui grossissent et pivotent eux aussi. C'est bien simple, on s'y croirait. Il y a même le balancement des portes lorsque vous les touchez... La descente présente à mon goût un léger défaut : l'étroitesse de la piste. Le slalom est encore plus réaliste, avec des virages et des zooms de la mort. Yaouh, je viens de sauter une bosse énooorrme, un coup à droite et ... et ... et c'est la chute. Un soleil magistral et six mois d'hôpital lorsqu'on fait un truc pareil en vrai. Après le ski, le surf. Alors là, c'est l'extase totale. Le balancement du surfeur précalculé à l'aide de 3D Studio et retravaillé en temps réel, est d'un réalisme stupéfiant. Dans les virages les plus serrés, on a l'impression que le joueur pose la main sur le sol. Les gerbes de neige sont encore plus impressionnantes qu'auparavant. Remarquez que je suis en train de flamber comme une bête, mais ça demande quand même de l'entraînement. Il faut anticiper pas mal et les mouvements peuvent paraître un peu zarbis au départ. Heureusement, cette impression s'estompe bien vite. Une foule d'admiratrices vous acclament à l'arrivée : "Casque noir... Oh, casquounet chéri...". On peut rêver, non ? "Allez, un peu de courage mon garçon ! Tu ne vas pas te dégonfler maintenant, hein ? Comment ça, t'as la trouille ? Regarde, tu appuies sur le bouton, et hop, tu te vautres au bout du tremplin !". Le principe du tremplin diffère complètement des épreuves précédentes. Il faut, dans un premier temps, régler l'angle de la caméra, lancer le skieur (pas trop fort S.V.P.), déclencher l'impulsion d'envol et maintenir l'équilibre en l'air. Là encore, la technique du mapping donne une dimension magique à l'épreuve, malgré quelques bugs sur la vue avant. Le saut peut être revisionné en plaçant la caméra en temps réel là où vous le désirez. C'est trop cold... euh cool. Il demeure pourtant un défaut pas trop important, mais quand même : les bruitages. Ils ne sont pas assez nombreux et légèrement désynchronisés. Quant à la musique, elle est bien mais sans plus.

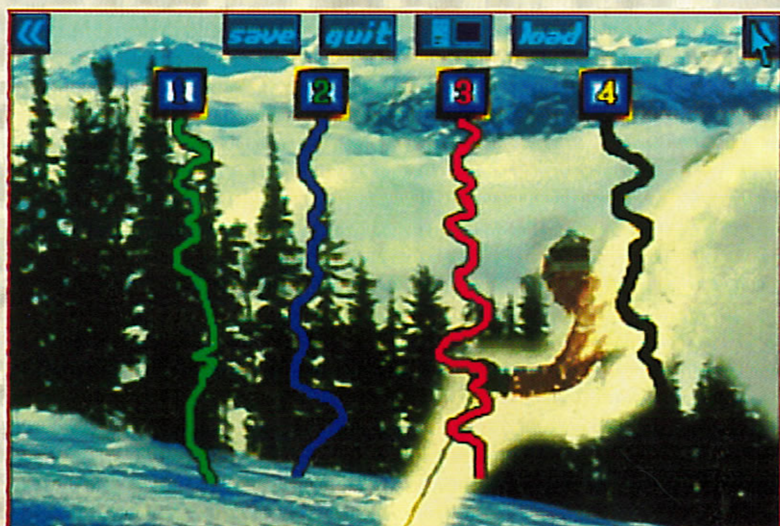
Sachez enfin que chaque record battu sera enregistré sur le disque dur, même à l'entraînement.

Bref, vous l'aurez compris, Super-Ski 3 est un excellent produit que je ne saurais que trop conseiller aux fanatiques de la glisse.

LORD BONNET BLANC



À vous de définir le matériel le plus approprié en fonction de l'épreuve que vous disputez.



Dans le mode "compétition", vous devrez effectuer chaque épreuve dans l'ordre, l'ordinateur s'occupant du choix de la piste.

90%

RÉCAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

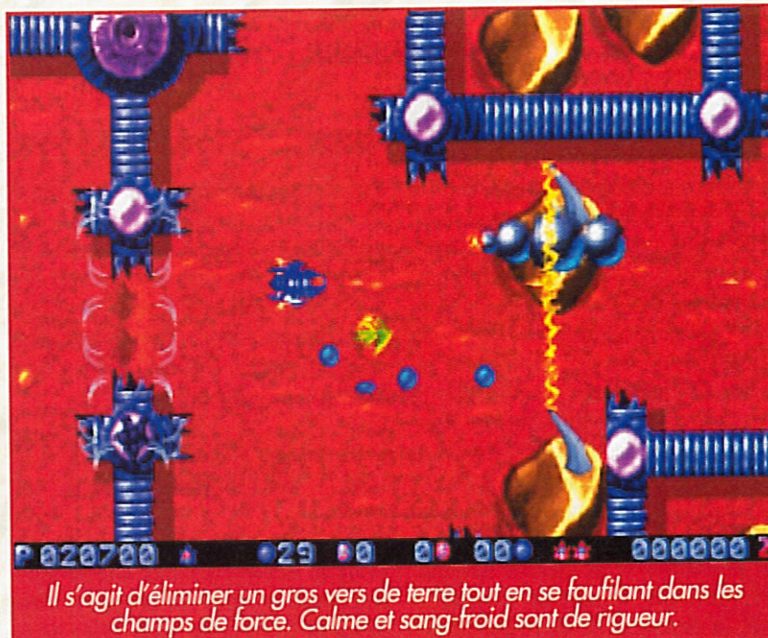
SUR PC • EDITEUR DONGLE WARE

TUBULAR WORLDS

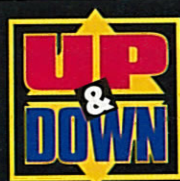
Sans égaler ce qui se fait dans le milieu de la console, ce jeu de tir est une belle réussite de ce genre peu représenté sur PC.

Zone galactique d'Andromède. La température à la surface de Titanos, planète de glace, avoisine les -126° Terranorm et les soldats du camp de formation Megatech cherchent à se rafraîchir dans leurs épaisses combinaisons thermiques. Voilà plus de trois années Catéranes que je suis entré dans la grande et prestigieuse école militaire de l'Union Interstellaire, où j'ai subi le meilleur entraînement qu'un soldat puisse recevoir... trois années de souffrances et de sacrifices sans aucun soutien moral... et me voilà enfin à l'instant si attendu, si mérité de l'examen des Cadets. Les navettes spatiales viennent en grand nombre aujourd'hui à Megatech. De toutes les planètes, de tous les univers, une multitude d'élèves de différentes races ont eux aussi rendez-vous avec leur avenir. Un avenir brillant, mais seulement pour une élite dont les membres se comptent sur les cinq doigts de la main, et je compte bien être de ceux-là. Le test consiste à piloter un appareil de petite taille dans quatre mondes virtuels. Ils appellent ça un "shoot'em up". Le but consiste à détruire maints robots et mécanismes se présentant face au vaisseau, sans jamais se faire toucher. En fait, il paraît que l'on dispose de trois vies, mais que c'est à peine suffisant pour passer le premier monde. Me voici devant la machine virtuelle en question. Ça a l'air hyper puissant. Le dialogue s'effectue par le biais d'un clavier et d'une "souris". En activant le bouton rouge, on obtient une image sur l'écran intitulé "Tubular Worlds". C'est justement le nom du test. Je prends le morceau blanc dans la main et je dirige le point à l'écran sur "options". On me propose alors de régler la difficulté du test et le mode de commande. J'ai oublié de vous dire que deux cadets peuvent participer simultanément au test, chacun pilotant son propre vaisseau (NDLR : ce qui fait qu'on joue à deux). Je ressors et démarre aussitôt l'examen. L'appareil en question apparaît sur l'écran et je peux le diriger avec l'aide de ladite souris. L'écran glisse horizontalement de la gauche vers la droite, mais aussi de haut en bas, dans une bien moindre mesure (NDLR : Bravo ! tu viens de découvrir le scrolling multidirectionnel). Tout à coup, un adversaire se présente face à moi... attendez, non, ils sont au moins une vingtaine. Des pastilles flottent dans les airs. Elles paraissent inoffensives et je décide d'en ramasser une. Bingo! mon vaisseau envoie maintenant des lasers. Me voilà avec un triple tir... Au bout d'une heure, j'ai déjà explosé deux énormes monstres. Par contre, je n'aime pas trop le décor . Les couleurs sont moches. Ça fait mal aux yeux, ces petits objets qui se déplacent. Il y en a un nombre incalculable, sans pour autant que le test ralentisse un moment. J'ai déjoué pas mal de pièges : champs de force, portes automatiques, convois sur rails, monstres émergeant du sol... J'ai aussi remarqué que cette incroyable machine estampillée d'un logo bizarre "Intel Inside" émettait des bruits et de la musique. Cette dernière est en revanche bien plus agréable pour mes oreilles. Non loin de moi, j'entends les cris d'un Klingonito, deux cadets disputant le test conjointement. D'après leurs exclamations, ça a l'air encore plus rigolo à deux, mais le nombre d'ennemis croit proportionnellement. Attention... Yaaa ! je change de monde, mais il ne me reste plus qu'une misérable vie. Je ramasse une nouvelle pastille dotant mon appareil de tirs latéraux et de missiles... Espérons que je tienne jusqu'au bout.

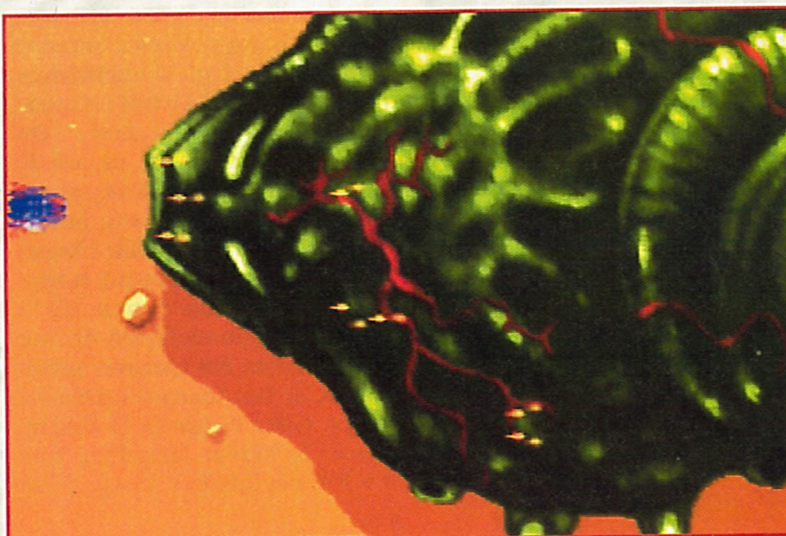
LORD CADET DE MES SOUCIS



Il s'agit d'éliminer un gros vers de terre tout en se faufilant dans les champs de force. Calme et sang-froid sont de rigueur.



- ▲ La maniabilité est exceptionnel, surtout avec la souris. Si, si, je vous assure.
- ▲ Le scrolling est relativement fluide et l'animation ne ralentit jamais.
- ▲ Beaucoup de sprites.
- ▼ Les sprites sont nombreux mais trop petits.
- ▼ Aucune sauvegarde possible, pas même de code.



Les Boss de fin font jusqu'à trois écrans de large.

78%

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 18 | DURÉE DE VIE 15 | ORIGINALITÉ 15

 RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

TESTAMIGA

SUR A1200 • EDITEUR DIGITAL INTEGRATION

TORNADO

Digital Integration nous gratifie ce mois-ci d'une version spécifique pour Amiga 1200. Première chose, le jeu doit obligatoirement s'installer sur disque dur. Mieux vaut le savoir à l'avance. Pour ce qui est des améliorations, elles concernent bien entendu les graphismes. Légèrement plus fins qu'avant, ces derniers exploitent désormais le mode AGA de la machine. Finies les infâmes surfaces tramées. Les couleurs sont belles et les détails précis. L'inconvénient, c'est que l'on perd en rapidité. Cette version est donc plus belle que celle de l'A500, mais pas plus rapide (NDLR : des jeux beaux et rapides, justement). C'est vraiment dommage, mais bon, il faut savoir ce que l'on veut. Le manuel entièrement en français, tout comme le soft, se présente sous la forme d'un tutorial de plus de 300 pages. Une merveille ! Enfin, les missions sont hyper variées : attaques de train, d'usine, combats air/air, vols en formation... plus de 60 missions vous attendent. Malgré sa lenteur évidente, Tornado reste selon moi le simulateur le plus réaliste disponible sur Amiga.

LORD CASQUE NOIR



85%

TESTPC

SUR PC • EDITEUR GAMETEK

CORRIDOR 7

Comment résumer Corridor 7 ? Ben, c'est un Wolfenstein 3D dans un vaisseau spatial (un genre d'In Extremis). S'il était sorti il y a quelque temps, Corridor 7 aurait été au goût du jour. Mais voilà, entre-temps il y a eu l'inégalable Doom. Et même si Corridor 7 est un budget (un jeu pas cher, donc), on voit mal comment il va réussir à s'imposer. Cela dit, ça reste un bon jeu et on s'amuse tout autant que dans Wolfenstein. On avance toujours en tirant sur tout ce qui bouge pour tenter de débloquer ces maudits ascenseurs qui, décidément, ne fontionnent jamais quand on en a besoin. Mais voilà, ça on l'a déjà fait il y a des lustres avec Wolfenstein et Spear of Destiny (la version commercialisée par Psygnosis). Alors forcément, ça lasse un peu. Dommage !

CALOR



68%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

TU VEUX PASSER TA PLUS B
SOUS LE SIGNE DU FRISSON, D

ALORS N'HÉSITE PLUS ET SUIS-NOUS D
AVEC JOYSTICK, JOYPAD ET

200 PASSEPORTS EURO DISNEYLAND A GAGNER



LE REGLEMENT

1) Euro Disneyland® Paris, JOYPAD et JOYSTICK organisent un jeu concours gratuit sans obligation d'achat, qui sera clos le 20 JUIN 1994 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres du Euro Disneyland® Paris, de JOYPAD et de JOYSTICK.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 5 JUILLET 1994 à minuit.

6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

ELLE JOURNÉE DE L'ANNÉE E L'ACTION ET DE L'ÉMOTION ?

ANS LE MONDE MAGIQUE DE DISNEY EURO DISNEYLAND® PARIS

QUESTIONS

1- "Indiana Jones et le Temple du Péril" est une attraction du Parc Euro Disneylandr Paris. Un grand huit vous fera avoir de fortes émotions. Qui interprète le rôle du père d'Indiana Jones dans le film ?
a - Sean Connery
b - John Husten
c - James Stewart

2 - "Indiana Jones et le Temple du Péril" est une attraction qui vous emmène dans une ruine perdue au beau milieu d'une jungle dense et inquiétante où un train hors de contrôle menace à chaque instant de quitter les rails. Dans quel pays cette attraction se trouve t-elle ?
a - Frontierland
b - Adventureland
c - Discoveryland

3 - L'attraction "Indiana Jones et le Temple du Péril" est inspirée du film Indiana Jones et le Temple Maudit. Quel est le titre original de ce film ?
a - Indiana Jones and the Temple of Fear
b - Indiana Jones and the Temple of Mistery
c - Indiana Jones and the Temple of Doom

4 - Depuis le début du printemps, une troisième parade composée d'animaux a rejoint la caravanne d'Aladdin et la très colorée parade de printemps.
Quels en sont les protagonistes ?
a - des chevaux
b - des canetons

QUESTION SUBSIDIAIRE
Imaginez le nom d'une prochaine attraction du Parc Euro Disneyland® Paris.


© DISNEY


© DISNEY

BULLETIN RÉPONSE À DÉCOUPER, À COMPLÉTER ET À RENVOYER À CONCOURS EURO DISNEYLAND® PARIS JOYSTICK/JOYPAD 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 LEVALLOIS Cedex

NOM : ....

PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL : .... VILLE : ....

RÉPONSE 1 : A B C
RÉPONSE 2 : A B C
RÉPONSE 3 : A B C
(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

RÉPONSE QUESTION SUBSIDIAIRE :
....

QUEL MICRO-ORDINATEUR OU QUELLE CONSOLE UTILISES-TU ? :
....

Euro DisneyLand PARIS

DU BIT AU BUT

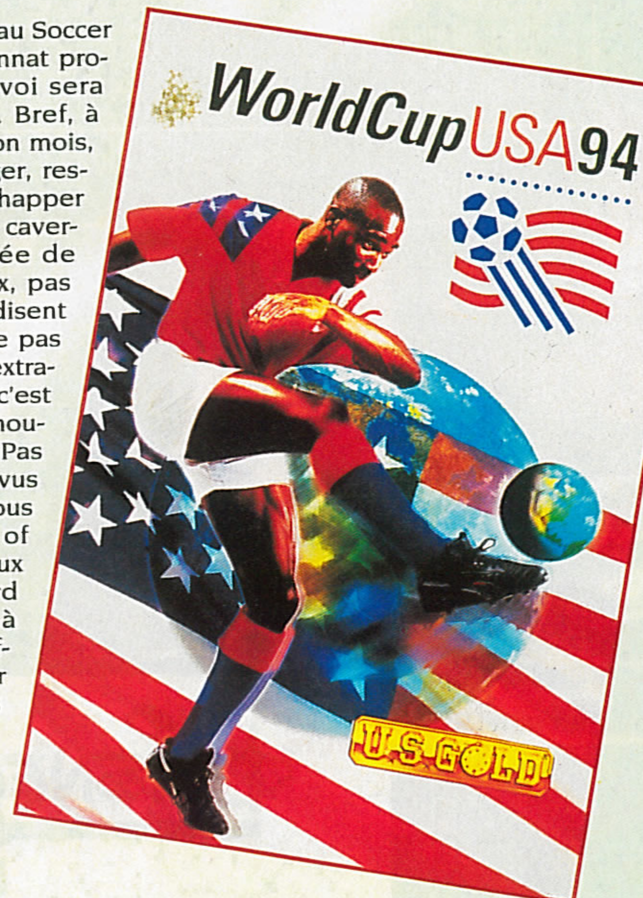
C'EST BATH, ÇA M'BOTTE ET C'EST PAS BÊTE





Eh oui, l'été est de retour, à la plus grande joie de chacun. Mais cet été-ci est un peu spécial, il ne se produit qu'une fois tous les quatre ans ("Encore heureux !", diront certaines et certains), puisqu'en juin se déroulera, aux États-Unis, la Coupe du Monde de football, l'événement unisport le plus important, le plus suivi de la planète ! L'occasion idéale en somme de faire le point sur les meilleurs jeux de foot déjà disponibles, et de se faire une idée de ce que nous préparent les éditeurs, friands de ce genre de licences. Alors, faites des provisions de pop-corn : entre votre téléviseur et votre ordinateur, l'été sera sportif ! PINKY & OLIVIER BONNET

La Coupe du Monde ! Voilà bien la seule compétition, avec les Jeux Olympiques (mais ces derniers comportent de nombreuses disciplines), capable de faire lever les foules à travers le monde entier, d'attirer des milliards de téléspectateurs (une estimation sur le nombre de spectateurs pour la finale en dénombre plus de 2 milliards !) devant leur petit écran pour suivre les évolutions de 22 acteurs en tenues colorées. Le football est incontestablement, et cela depuis de nombreuses années, le sport le plus populaire à travers le monde. Que ce soit en Europe, en Afrique ou en Amérique du Sud, partout, le virus de la grosse baballe frappe et rend complètement fous ceux qui en sont atteints. Même le Japon est à présent touché par la vague, les passions commencent à se déchaîner pour la toute récente J-League (le championnat japonais), seuls les Américains du Nord restaient encore réticents, préférant s'abrutir devant des pseudo-sports idiots tels que le base-ball et le football (hérésie suprême !) américain. C'est du reste en grande partie la raison pour laquelle la FIFA (Fédération Internationale de Football Association) a attribué à l'Oncle Sam l'organisation de la XVe Coupe du Monde de football, pour tenter de donner un essor au Soccer et à son tout nouveau championnat professionnel, dont le coup d'envoi sera donné à la rentrée prochaine. Bref, à partir du 17 juin et durant un bon mois, vous allez voir, entendre, manger, respirer football, pas moyen d'y échapper à moins de s'enfermer dans une caverne souterraine inconnue isolée de tous. Les éditeurs de jeux, eux, pas opportunistes pour un sou, se disent qu'ils seraient bien bêtes de ne pas recueillir les fruits d'une aussi extraordinaire campagne de pub, et c'est la ruée vers l'or rond et blanc moucheté de noir du ballon rond. Pas moins de quatre titres sont prévus pour cet été, et encore, je ne vous parle pas de Sensible World of Soccer et de Kick Off 3, tous deux ayant accumulé trop de retard pour être chez votre revendeur à l'heure du premier coup de sifflet. Réussiront-ils à supplanter Sensible Soccer, Goal! et autres hits du ballon rond pixellisés ? Lisez ce qui suit : vous pourrez déjà vous en faire une idée plus précise.



Les plus grands succès de la simulation de football

Bien évidemment, les éditeurs n'ont pas attendu qu'une Coupe du Monde ait lieu, pour découvrir les joies de la simulation footballistique sur ordinateur. Depuis toujours, chaque bécane a eu droit à de nombreuses tentatives de recréer les sensations du terrain dans votre salon. Voici un petit aperçu des meilleurs d'entre eux.

Sensible Soccer

EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE
STANDARDS : AMIGA / PC

Lorsque la première édition de Sensible Soccer est sortie sur Amiga, la situation était des plus simples : Kick Off 2 régnait en maître sur la simulation de football, grâce à un réalisme surprenant allié à une animation des plus ébouriffantes. Les divers challengers qui s'étaient présentés auparavant n'avaient jamais réussi à détrôner le maître, et on commençait à penser que jamais personne ne parviendrait à faire un jeu de football aussi riche et prenant. Et pourtant, Sensible Soccer allait vite s'imposer comme LA nouvelle référence. Pourtant, SS ressemble beaucoup à Kick Off : mêmes joueurs minuscules, même vision large du terrain, même richesse dans les coups disponibles. Son seul véritable atout face au logiciel d'Anco est une jouabilité encore améliorée, ainsi qu'une prise en main beaucoup plus facile. Attention, "facile" ne veut pas forcément dire "simpliste", il est possible de réaliser des actions somptueuses et variées avec Sensible Soccer. Mais le débutant, s'il ne maîtrise pas immédiatement les commandes, arrive au moins à tirer un peu son épingle du jeu, ce qui n'est pas du tout le cas avec Kick Off2, qui réclame des nerfs en béton et une persévérance à toute épreuve avant de voir les premiers progrès arriver. Sensible Soccer est largement à recommander : c'est encore, à mon sens, le meilleur jeu de football sur ordinateur aujourd'hui.

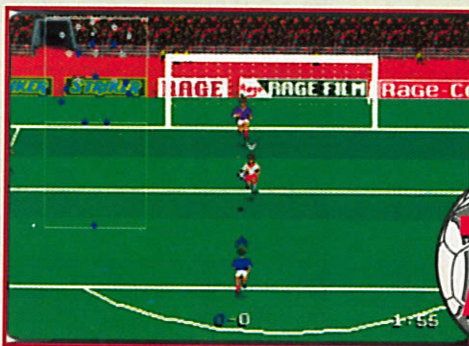


Eric Cantona Striker 2

EDITEUR : RAGE SOFTWARE
STANDARD : PC



Changeons à présent complètement de style avec un logiciel à 100 % orienté arcade : Striker 2. Ici, foin de complications, de manipulations délicates au joystick : tout est axé sur une immédiate jouabilité.
Lorsque vous appuyez sur le bouton, si votre joueur possède le ballon, il tire, s'il ne l'a pas, il tackle, voilà, c'est tout. Difficile de faire plus simple ! De plus, lorque vous désirez vous emparer de la balle, il vous suffit de diriger votre joueur vers elle, et dès qu'il entre en contact avec elle, le logiciel considère que cette dernière lui est acquise, et quelle que soit la direction empruntée, le ballon reste "collé" à ses pieds. En lieu et place des graphismes en "vue aérienne" que proposent la plupart des jeux de football sur micro, Striker2 exploite une représentation tridimensionnelle du terrain, la caméra étant placée juste derrière le joueur en possession du ballon. Certes, il est agréable pour le joueur d'être immédiatement dans le bain, mais l'on se rend bien compte à l'usage que la palette de coups ultra limitée enlève à moyen et long termes beaucoup de piment au jeu. Un soft idéal pour improviser, lors d'une soirée avec quelques copains n'ayant jamais joué à ce type de jeu, une compétition acharnée, mais dont l'intérêt est un peu limité lorsque l'on joue seul.





OM Super Football

EDITEUR : OCÉAN
STANDARDS : AMIGA / PC

Développé en Allemagne pour Ocean, OM Super Football fait partie de la même catégorie qu'Eric Cantona Striker 2, de ces logiciels qui privilégient l'action au détriment du réalisme. Mais il possède toutefois quelques atouts de plus que son concurrent direct. Tout d'abord, la partie que vous disputez peut-être visualisée sous deux angles différents, en vue aérienne ou en coupe. Si le premier n'apporte pas grand-chose au genre, il en va tout autrement du second. En effet, l'action, lorsqu'elle est vue de côté, est vraiment de toute beauté, les sprites des joueurs sont très imposants, et leurs maillots sont représentés très fidèlement. Ici aussi, le contrôle de la balle est automatique, il vous suffit d'imprimer une direction à votre joueur pour que ce dernier emmène avec lui la sphère de cuir, et une pression sur le bouton feu entraîne un tir, plus ou moins puissant selon le temps que vous le maintenez appuyé. Cependant, afin de rendre les actions plus réalistes, un système de passes assistées par ordinateur, très simple à manipuler, est disponible. Bref, OM Super Football représente un bon compromis entre les deux tendances de ce type de logiciels, et c'est certainement, graphiquement, le plus réussi des jeux de football à l'heure actuelle. Sympa sur Amiga, OM Super Football est en revanche complètement raté sur PC, en grande partie à cause d'une animation d'une lenteur extrême.







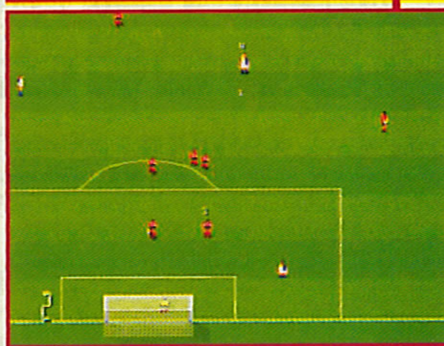


Manchester United

Premier League Champions

EDITEUR : KRISALIS
STANDARD : AMIGA





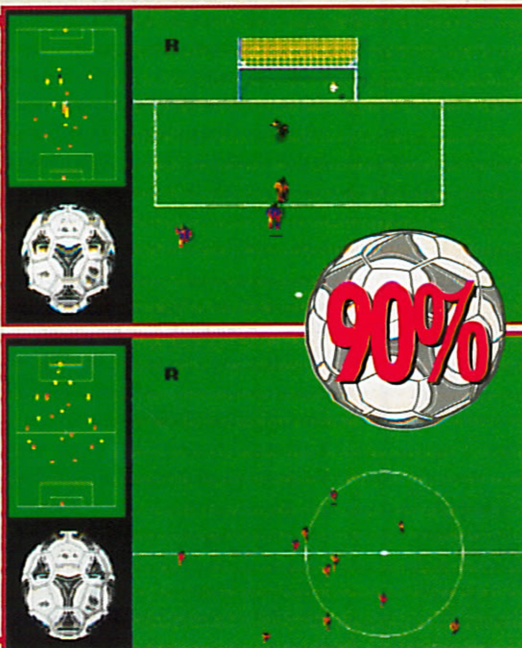
À l'instar d'OM Super Football, Manchester United Premier League Champions est un logiciel hybride tentant de concilier deux genres bien définis. Mais ici, il s'agit plutôt de marier Sensible Soccer et les nombreux logiciels de management qui existent en Angleterre (voir encadré). Visuellement, Manchester Utd est très proche de Sensible Soccer dont il a repris la représentation aérienne du terrain. Il en va de même pour le mode de contrôle, ici aussi quasi identique à celui de son aîné : ainsi, la gestion des effets de la balle est rigoureusement semblable (bref, on ne s'est vraiment pas foulé à chercher de nouvelles idées chez Krisalis). Mais comme la formule a déjà fait ses preuves, elle a au moins le mérite d'être efficace, ce qui n'est déjà pas si mal. En revanche, ce qui est beaucoup plus original, c'est la partie management que comporte Manchester Utd. En effet, en mode "saison", vous prenez en main une équipe de votre choix (jusqu'à quatre joueurs peuvent prendre part au championnat, chacun avec sa formation) et devez l'amener au sommet, non seulement en montrant votre habileté durant les matches, mais également dans la gestion du club au jour le jour. Blessures et suspensions seront donc vos petits tracas quotidiens, et vous devrez également veiller à faire tourner l'effectif afin que vos joueurs ne s'épuisent pas trop.



Goal!

EDITEUR : VIRGIN
STANDARD : AMIGA / PC

Goal! est le dernier jeu de l'un des programmeurs les plus célèbres de ces cinq dernières années, l'homme qui a révolutionné le monde des jeux de football sur ordinateur. J'ai nommé l'illustre Dino Dini, créateur de Kick Off 1 et 2, ainsi que de Player Manager. Mais alors, vous demandez-vous sûrement, comment se fait-il que son dernier logiciel soit intitulé Goal! et non Kick Off 3 ? Eh ben ! c'est qu'entre-temps, il s'est sérieusement gâté, le temps justement, entre Dino et Anco, son éditeur. A la suite de quoi il est parti en claquant la porte tout droit chez Virgin comblé par une telle aubaine. Au bout du compte, nous avons donc Goal! chez Virgin, qui est l'authentique suite des Kick Off, et Kick Off 3 chez Anco, qui n'a plus rien à voir avec les précédents épisodes ! Bref, pour sa dernière création, Dino Dini a rajouté bon nombre d'innovations au moteur de Kick Off, la plus impressionnante d'entre elles étant le zoom que vous pouvez réaliser à tout moment sur l'action, pour revenir en plan large lorsque le besoin s'en fait sentir. Mis à part cela, la jouabilité a elle aussi progressé, sans pour autant oublier le réalisme saisissant du jeu. À titre d'exemple, sachez que les joueurs dans Goal! ne courent pas à une vitesse constante, mais accélèrent et glissent lorsque vous changez brusquement de direction. Bref, un excellent jeu, à mon sens un petit poil en-deçà de Sensible Soccer.



Les hits de demain

Bon allez, trève de nostalgie, maintenant que vous savez tout des indispensables que l'amateur de football digne de ce nom se doit de posséder; inversons les commandes de la machine à remonter le temps et faisons un petit tour dans le futur pour examiner d'un peu plus près les heureuses surprises que nous réserve l'avenir.

Sierra Soccer

EDITEUR : SIERRA
STANDARD : AMIGA 1200/PC
SORTIE PRÉVUE : JUIN

Incroyable, mais vrai ! Sierra On Line, le géant américain de l'industrie des jeux vidéo, s'essaye au jeu de foot. Sierra Soccer vous propose de prendre part à la Coupe du Monde 1994. Fait notable, le logiciel effectue de lui-même un tirage au sort avant le début de chaque tournoi, afin de garder une part de suspens. Une fois votre équipe sélectionnée, vous allez pouvoir examiner les caractéristiques techniques, très complètes, de chacun de vos joueurs afin de monter une équipe la plus compétitive possible. Une fois de plus, l'influence de Sensible Soccer est très sensible dès les premières minutes de match, de la représentation des joueurs au toucher de balle, on évolue en terrain connu. Cela dit, le jeu est d'une insolente jouabilité, dès les premières se-condes, on est captivé par l'action. Alors, coup d'essai ou coup de maître ?





FIFA Soccer

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC / AMIGA / 3DO (PLUS TARD)
SORTIE PRÉVUE : JUIN

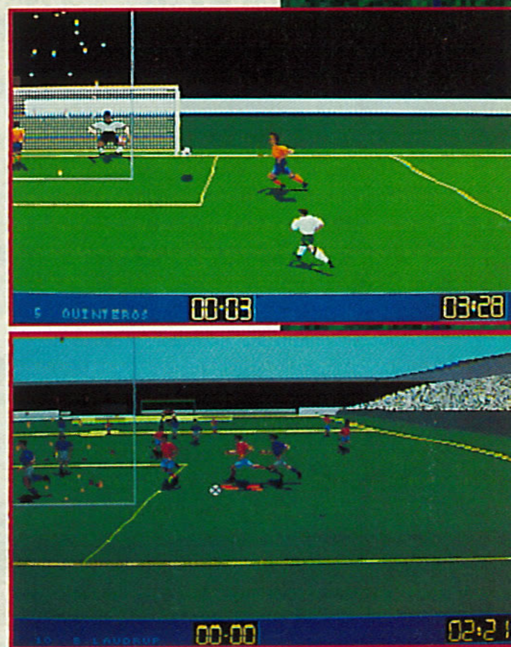
Voici sans aucun doute la plus attendue de toutes les simulations de football à sortir dans les prochains mois. FIFA Soccer a créé l'événement depuis sa sortie sur Megadrive, attirant vers lui les regards et convoitises de tous les standards du marché. Il faut bien reconnaître que le jeu est vraiment proche de la perfection sur consoles, à la fois rapide et beau, complexe mais immensément jouable. Cependant, la partie la plus impressionnante du logiciel réside dans l'incroyable nombre d'animations que possède chaque joueur. Absolument tous les coups du football sont possibles à effectuer dans FIFA Soccer, et tous bénéficient d'animations criantes de vérité. Bref, jamais je ne me suis trouvé devant un jeu ressemblant d'aussi près à une retransmission télévisée. Mais que restera-t-il de tout cela sur micros ? Réponse dès le mois prochain !



Planète Football

EDITEUR : INFOGRAMES
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : JUIN

Après le favori, voici venir son challenger le plus sérieux, et... (roulements de tambours) il est français ! Loin de Sierra Soccer et autre World Cup'94, Infogrames a négligé la traditionnelle représentation en miniature pour axer complètement Planète Football sur l'aspect visuel. L'intégralité des sprites et décors est donc réalisée en 3D ombrée, et chaque joueur bénéficie de nombreuses étapes d'animation précalculées (6 000 étapes en tout !). Deuxième fait notable, chaque joueur possède ses propres caractéristiques techniques, mais surtout, ces dernières évoluent en cours de tournoi selon les performances desdits joueurs. Bref, si Planète Football est aussi jouable qu'il est beau et sophistiqué, FIFA a peut-être du souci à se faire...



World Cup'94

EDITEUR : US GOLD
STANDARDS : PC / AMIGA
SORTIE PRÉVUE : JUIN



À la grande loterie des acquisitions de licence, c'est Us Gold qui a décroché le cocotier pour la Coupe du Monde USA 1994. Voici donc la seule et unique adaptation officielle de cet événement. Cela nous garantit-il pour autant un super soft ? Certes non, mais gageons qu'avec les frais qu'a dû engager l'éditeur pour l'acquisition d'une telle licence, il aura à cœur de réaliser un logiciel top-moumoute ! À première vue, il semble que World Cup soit un nouveau clone de Sensible Soccer, avec une vue large du terrain autorisant des ouvertures aussi longues que précises. Chez US Gold, on annonce une jouabilité optimale, ainsi qu'une animation d'une rapidité foudroyante. Et un produit alléchant de plus, un !





Quand compétition rime avec réflexion !

GUY ROUX MANAGER

PLAYER MANAGER

THE MANAGER

Au-delà de l'éternel débat entre afficionados de l'arcade et puristes de la simulation, il est un troisième style de soft de football qui fait des ravages outre-Manche : la simulation d'entraîneurs d'équipes de football. Ici, il ne s'agit plus de réflexes, d'habileté à manier le bâton de joie pour expédier des cacahuètes sous la barre, mais bien de stratégie pure. Car dans ce type de logiciels, toute la gestion d'un club de football est à votre charge. Vous fixez le prix de l'entrée du stade selon l'affiche, faites effectuer des aménagements dans ce même stade, achetez ou revendez des joueurs, négociez avec les sponsors, bref, vous la jouez "homme orchestre". Bien évidemment, les fanatiques d'action s'enfuient en hurlant à l'hérésie à la seule vue des nombreux menus que comportent ces softs, et pourtant il y a beaucoup à gagner à s'accrocher pour essayer de comprendre les mécanismes, car on découvre alors souvent un jeu d'une richesse fabuleuse. La principale critique émise à l'encontre des logiciels de management est relative à la passivité du joueur (vous et moi) pendant le match. Mais franchement, quel est l'intérêt de se décarcasser à essayer de façonner la meilleure équipe possible, si l'on peut de toute façon gagner tout le temps à partir du moment où l'on maîtrise bien la phase "arcade" ? De plus, lorsque vous n'êtes que spectateur des performances de votre équipe (vous pouvez tout de même effectuer des changements dans l'effectif), la frustration ressentie vous place exactement dans la position des vrais entraîneurs, le sentiment d'impuissance éprouvé augmentant en réalité encore votre tension. Cependant, il faut pour cela éviter de tomber dans le piège de l'aridité absolue, comme Guy Roux Manager l'a fait. Là, pendant les matches, tout ce que vous apercevez, ce sont des jauges qui montent et descendent, accompagnées de quelques commentaires dans un français de cuisine. Du coup, cela devient tellement abstrait que l'on ne peut même plus s'imaginer assister à un match de football, et très vite l'ennui pointe son groin. The Manager, d'US Gold, l'a bien compris, lui, et aux menus fort bien agencés succèdent des scènes de matches qui ressemblent vraiment à du football. Cela paraît tout bête, mais immédiatement la magie opère à nouveau et l'on se surprend vite à hurler des encouragements à l'adresse de quelques pixels qui gigotent ! Mais si The Manager est un logiciel passionnant, il en est un autre qui surclasse tout le monde : il s'agit du vieux Player Manager de Dino Dini. Car la spécificité de Player Manager était d'utiliser les routines de Kick Off (leur réputation n'est plus à faire) dans un jeu de management, et de laisser le choix au joueur de ce qu'il veut faire. En effet, vous pouvez choisir de jouer les matches ou simplement de regarder, et il est même possible d'incarner un seul joueur, qui vieillit et baisse peu à peu de niveau. Détail absolument génial, comme vous ne jouez alors qu'un seul et unique personnage, vous êtes dépendant de vos coéquipiers pour obtenir le ballon, il vous faut donc constamment chercher à vous démarquer et à vous placer en position favorable pour recevoir le ballon, ce que l'on ne fait jamais dans aucun autre jeu de football. Seul problème, le petit bijou qu'est Player Manager date tout de même de plus de quatre ans, il est aujourd'hui introuvable et personne n'a jamais réussi à faire aussi bien par la suite. Alors, messieurs les éditeurs, écoutez mon cri du cœur (c'est fou ce que je peux devenir lyrique dès qu'on parle de football), sortez-nous un Sensible Manager, Un Goal Manager, un FIFA Manager, ce que vous voulez, mais faites quelque chose : il y a là un marché énorme (prenez n'importe quel hit-parade anglais et vous constaterez qu'il y a toujours au moins deux ou trois logiciels de ce type qui figurent dans les vingt meilleures ventes) qui vous tend les bras !

Interview : Oskourjmeu Noah

RÉELLEMENT VRAI !

Nous avions pensé, pour clore ce dossier en beauté, réaliser une interview d'un joueur de football professionnel et recueillir ses impressions sur les meilleurs jeux ayant trait au ballon rond. Et puis, là, tout à coup, nous som-mes tombés sur quelque chose d'énorme, de tellement gigantesque que j'ose à peine l'évoquer dans ces colonnes. Nous vous avons déniché la prochaine vedette du Paris-Saint-Germain, la toute nouvelle découverte de Michel Denisot. Cette nouvelle star montante se nomme Noah ! Non pas Yannick, célèbre tennisman et excellent footballeur au demeurant, mais son frère jumeau secret, Oskourjmeu ! Depuis de nombreuses années, Oskourjmeu vit dans l'ombre de son frère Yannick, contraint de se tenir loin des médias pour éviter toute manipulation, les deux hommes se ressemblant comme deux gouttes d'eau ! Aujourd'hui, il a déci-dé de se montrer au grand jour, et Joystick, toujours à la pointe de l'actualité, était là pour recueillir ses impressions !

EXCLU !

Joystick : Oskourjmeu, merci d'avoir accepté notre invitation !

Oskourjmeu Noah : J'ai toujours été intrigué de savoir dans quelle mesure l'on arriverait à reproduire toutes les finesses de ce sport (il s'installe devant l'Amiga).

Joy : Commençons donc avec Sensible Soccer !

O.N. : (Il dispute un match entier, France-Allemagne, durant lequel il passe tout son temps à jurer). C'est une horreur ! J'ai pris quatre à zéro ! Cela dit, le jeu est très bien animé, la jouabilité est excellente !

Joy : Bien, passons à présent à OM Super Football.

O.N. : (Il nous regarde d'un air inquiet à travers ses dreadlocks). Vous croyez que j'ai le droit ? Vous ne direz rien à M. Denisot, au moins ? C'est que je ne veux pas d'ennuis avec la police, moi ! (Devant notre approbation, il s'exécute, enfin, si je puis dire). Les graphismes de ce jeu sont vraiment très beaux ! Et puis, il y a le système de passes qui permet de faire de belles ouvertures. Mais comme elles sont guidées par l'ordinateur, la chance entre un peu trop en ligne de compte. On peut réaliser des actions fabuleuses, très spectaculaires, mais c'est plus une question de chance qu'autre chose. Ça ne m'étonne pas, venant d'un jeu parrainé par l'OM. Est-il possible d'acheter l'équipe adverse ?

Joy : Bien, nous allons maintenant introduire quelques éléments de stratégie avec Manchester Utd, qui permet à la fois de gérer son équipe et de prendre part aux matches.

O.N. : (Il débute un match, Manchester-Arsenal. Au bout de quelques minutes, un attaquant de Manchester se fait faucher dans la surface. Penalty !). Eh ! ce n'est pas normal, j'ai tiré mon penalty sur le poteau et le même joueur a ensuite repris le ballon dans les filets. C'est interdit, si aucun autre joueur n'a touché la balle. Voilà qui n'est pas très réaliste ! (Il extirpe une crotte de son nez, la roule entre ses doigts, puis la colle sur l'écran de l'Amiga.) Ouais, j'ai battu Arsenal 2-1, le PSG est vengé ! L'idée du management n'est pas mal, mais on marque un peu toujours les mêmes buts durant les matches. On tire, le gardien repousse et on reprend de la tête ou de volée tandis qu'il est à terre.

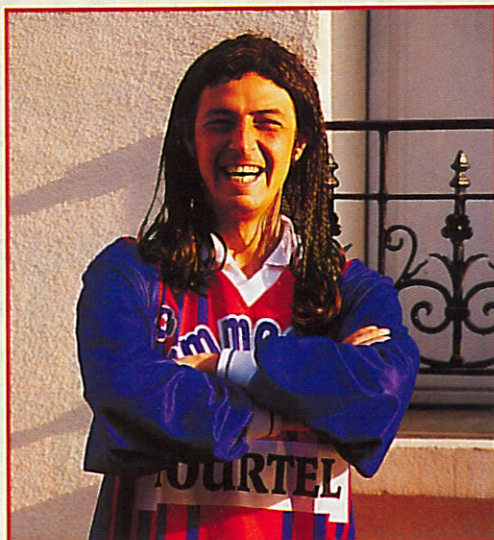
LA VIE D'MA MERE J'MENS PAS !

Joy : Pour terminer, voyons un jeu intégralement axé sur le management, vous devez y mener votre équipe de A à Z, en gérant les finances, les stages d'entraînement, etc.

O.N. : (Il y joue pendant des heures). Ça, c'est vraiment génial ! C'est très exaltant de pouvoir vivre la vie d'un club intégralement, le mener en Coupe d'Europe, acheter des joueurs, doser les entraînements pour que l'effectif garde la forme sans risquer de se blesser. Oh là là, il faut pas que je l'emmène chez moi, ce jeu-là, sinon je passerais toutes mes nuits à y jouer, et le lendemain, à l'entraînement, bonjour les dégâts. M. Denisot risquerait de me vendre à Marseille !

CHOUCROUTE GARNIE !

Oskourjmeu en pleine partie de Sensible Soccer !



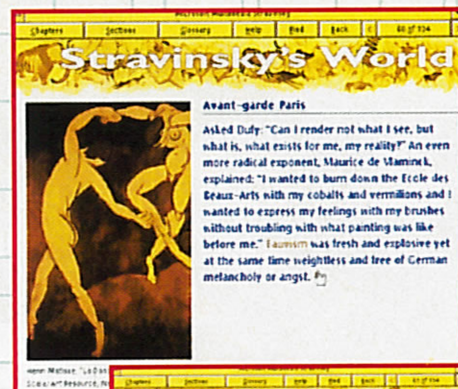


Les deux frères jumeaux. On voit bien sur cette photo combien la ressemblance est frappante. Pourtant, nous sommes en mesure de vous livrer un petit truc infaillible pour les reconnaître entre eux : regardez bien, Oskourjmeu a les dents beaucoup moins écartées que celles de Yannick. CQFD.



Oskourjmeu avec son nouvel entraîneur, Artur Jorge (celui à la moustache).

MULTIMEDIA *infos*





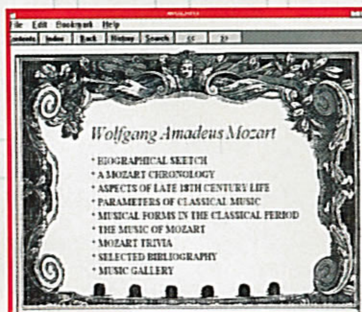
LE SACRE DU CD

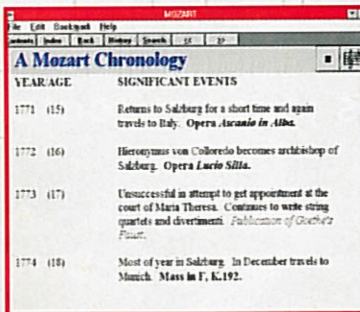
**"STRAVINSKY MULTIMEDIA"
ÉDITEUR : MICROSOFT
PC CD-ROM
PRIX : 650 FRANCS.**

Après Beethoven, c'est au tour de Stravinski de bénéficier d'un CD multimédia sur PC Windows. Édité par Microsoft et réalisé par The Voyager Company, "Multimedia Stravinsky" permet de découvrir "Le Sacre du Printemps". Disposant d'une présentation très soignée, ce CD en anglais contient "Le Sacre..." en totalité, dans une version orchestrale de chez Decca. L'écoute peut se faire de façon séquentielle, pièce par pièce, et il est possible d'afficher une analyse musicale des mouvements. De plus, un historique de l'œuvre et de son compositeur donne la possibilité de consulter de nombreux documents sur les Ballets Russes, Ninjinsky ou encore l'école fauviste ayant marqué cette œuvre.

Très réussi esthétiquement, ce CD se consulte aussi aisément qu'un livre, mais parce qu'il ne copie pas l'édition papier, bénéficie des apports de la technologie. Le CD comporte également un descriptif de l'orchestre symphonique assez particulier utilisé pour jouer l'œuvre. On y découvre les instruments classés par familles. Des planches de description, dont la mise en page rappelle la collection anglaise "Dorling Kindersley" (en France, "Les yeux de la découverte", chez Gallimard), disposent d'icônes qui donnent la possibilité d'entendre la prononciation du nom de l'instrument, ainsi qu'un extrait sonore. Il ne manque plus au produit que d'être traduit en français pour être tout simplement parfait.

Microsoft Multimedia Stravinsky
A Word from Robert Winter
Pocket Audio Guide
Stravinsky's Orchestra
Stravinsky's World
The Rite as Dance
Rite Listening
A Close Reading
Bibliography
The Rite Game

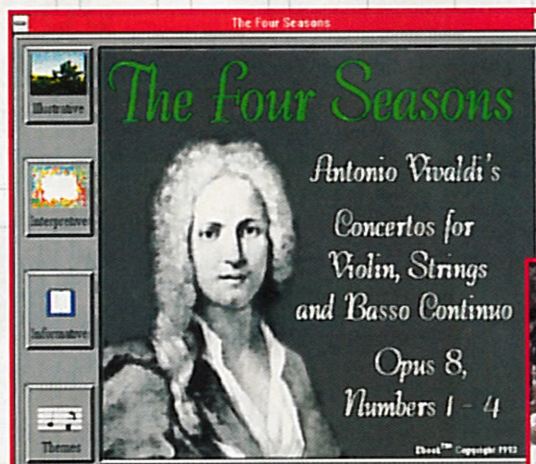






Plus basique dans la présentation et le sujet, "Mozart" édité par Electronic Book, permet de survoler l'œuvre du musicien. On y trouve de nombreux extraits musicaux, ainsi que des gravures d'époque. Hélas, la présentation de "Ebook" reste assez tristounette et conventionnelle.

**"MOZART" • ÉDITEUR : ELECTRONIC BOOK
PC CD-ROM • PRIX : 650 FRANCS.**



Plus récent, mais loin d'égaler les produits Microsoft, "Les quatre saisons" de Vivaldi, toujours chez Electronic Book, offre, là aussi, la possibilité de mieux connaître ce hit de la musique baroque. La version intégrale, de très bonne qualité, est due à l'orchestre de Budapest. Cela dit, en dépit de chapitres sur l'époque et de quelques analyses des quatre mouvements, le CD ne bénéficie pas vraiment d'ajouts justifiant cette adaptation multimédia, et ce n'est pas le diaporama triste comme un interlude qui me fera changer d'avis. Écouter "Le printemps" en regardant une photo 256 couleurs de fleurs de cerisiers se reflétant dans l'eau, c'est assez peu intéressant d'un point de vue musicologique.

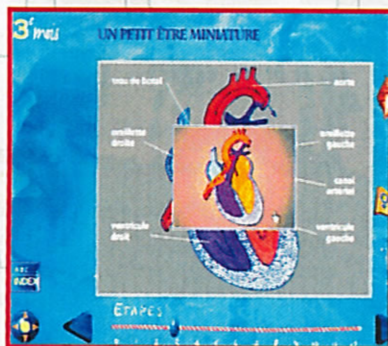


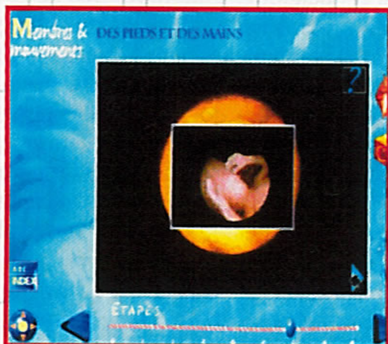
While the appearance of the violin has changed little since Baroque times, it has altered considerably in details of its construction and manner of playing. An eighteenth century player held the instrument much lower down, used no chinrest, and held the bow differently as well. All these things make a considerable difference in the sound, as today's historical performance specialists have discovered.



**"LES QUATRE SAISONS"
ÉDITEUR :
ELECTRONIC BOOK
PC CD-ROM
PRIX : 290 FRANCS.**

LE MIRACLE DE LA VIE





Un CD très ciblé qui gagne à être connu, grâce notamment à son excellente réalisation. Comme son titre l'évoque, "Ainsi vient la vie..." traite, étape par étape, de la naissance d'un être, de la conception à l'accouchement. Réalisé en collaboration avec le magazine "Parents", ce CD est avant tout destiné aux futurs parents, notamment grâce à une rubrique spéciale leur prodiguant conseils et recommandations diverses. De nombreux documents visuels fixes ou animés, toujours commentés "vocalement", permettent de suivre l'évolution du fœtus mois après mois. On apprend le processus de développement du cerveau, du sexe, des organes sensoriels, des membres, etc., de façon tout à fait intéressante. Un lexique permet aux curieux d'accéder sans peine aux textes approfondissant certains sujets. On se croirait dans un véritable cours de bio, photos, vidéos, animations, schémas, commentaires vocaux et textuels à l'appui... et prof en moins. La qualité des photos et des documents animés (schémas animés ou vidéos) est excellente, de même que les commentaires en français dans le texte. C'est d'autant plus remarquable, que son prix est presque dérisoire...
Ainsi vient la vie...



ÉDITEUR : ARBORESCENCE/MONTPARNASSE MULTIMÉDIA
PC CD-ROM, NÉCESSITE WINDOWS, MAC CD-ROM
PRIX : 199 F



Arborescence fâché avec l'installation de QuickTime Windows.
Ces deux softs de Arborescence posent quelques problèmes quant à l'installation sous Windows. La procédure d'installation se contente de copier les fichiers de QuickTime for Windows dans un répertoire QTW par défaut, mais "n'installe" pas le logiciel. Il faut copier les fichiers suivants dans le répertoire WINDOWS\SYSTEM pour que le soft se lance : PLAYENU.DLL, PLAYER.EXE, QCMC.QTC, QTCVID.QTC, QTHNDLR.DLL, QTIM.DLL, QTIMCMGR.DLL, QTNOTIFY.EXE, QTOLE.DLL, QTRAW.QTC, QTRLE.QTC, QTRPZA.QTC, QTSMC.QTC, QTVHDW.QTC.

MEXICO, MEXXIIIIIICOOOOO...



"Distant Host" est une nouvelle collection de guides touristiques multimédia. Ce premier volet consacré au Mexique permet aux sédentaires de rêver, et aux autres de préparer leur séjour. À grand renfort de photos et vidéos, "Distant Host" vous invite à visiter les grands sites du Mexique sans même y poser le pied. Il propose en outre de nombreux renseignements pratiques, des adresses aux horaires d'ouverture, en passant par les chemins d'accès, fort utiles. Les informations sur Mexico détaillent par exemple les musées et les monuments, et proposent même des excursions et des balades pour découvrir les coins méconnus et néanmoins intéressants de la ville. Des documents s'attardent sur la civilisation même, expliquant les coutumes et autres cérémonies traditionnelles. À l'exception d'une bande son quelque peu "prise de tête" (une mélodie unique est rejouée chaque fois qu'on change de page), "Distant Host : Mexico" est un excellent titre grâce à son modeste prix et à son excellent design (même les cartes sont belles). Décidément, à part l'installation sous Windows, Arborescence (éditeur de "Ainsi vient la vie...") sait y faire en matière de multimédia.

"DISTANT HOST : MEXICO"
ÉDITEUR : ARBORESCENCE
PC CD–ROM, NÉCESSITE WINDOWS, MAC CD-ROM
PRIX : 199 F







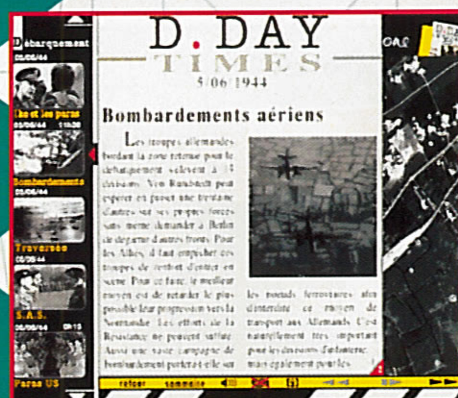


LOGICIEL L

"LE JOUR J"
MILLEMÉDIAS ET MONTPARNASSE MULTIMÉDIA
PC CD-ROM • PRIX : 400 F.

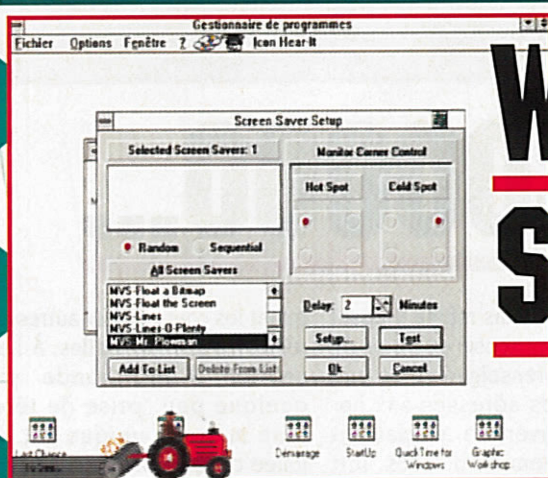






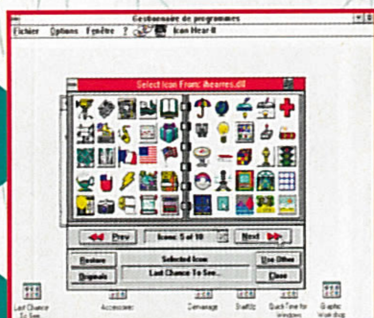
Lancé à l'occasion du cinquantenaire du débarquement, "Le Jour J" édité par Millemédias, Montparnasse Multimédia et Euro CD en collaboration avec divers organismes, retrace très précisément les cent jours du débarquement. Tournant sous Windows, ce CD permet de suivre heure par heure le conflit, jusqu'à la libération de Paris. Disposant d'une cinquantaine de cartes sur lesquelles on peut zoomer, il comporte également 30 minutes de vidéo d'archives et 400 photos dont certaines sont inédites. De plus, une heure de bande son originale en français ou en anglais enregistrée dans le même esprit que les actualités de l'époque, aide à comprendre les moments clef de cette opération militaire sans précédent. Pour cela, le CD est structuré en cinq parties : "Stratégie", "Préparation", "Débarquement", "Bataille de Normandie" et "Libération de Paris". La partie "Stratégie" replace le débarquement dans le contexte militaire de l'époque et explique pourquoi ce site a été choisi. On y voit aussi l'arrivée de Eisenhower et de Montgomery. La partie "Préparation", quant à elle, fait la lumière sur le plan "Fortitude" destiné à tromper les Allemands, et aborde la question de l'entraînement des soldats. La partie "Débarquement" retrace la journée du 6 juin et présente les six plages qui servirent de site de débarquement. On y aborde aussi le travail de la résistance. "La Bataille de Normandie" comprend la marche sur Cherbourg, les combats autour de Caen et de St-Lô, la percée d'Avranches, la contre-offensive allemande de Mortain et la destruction de la 7e armée allemande dans la bataille de la poche de Falaise-Chambois. "La Libération" raconte l'arrivé de la 2e DB, la capitulation de Von Choltitz et enfin l'arrivée du Général de Gaulle. Enfin, le CD termine chronologiquement par la jonction des débarquements de Normandie et de Provence, le retour des Canadiens à Dieppe et la libération de la Belgique. L'interface, très agréable puisqu'elle utilise des menus graphiques, permet de naviguer aisément dans cette somme de données. Les documents sélectionnés, couleur et noir et blanc, sont particulièrement intéressants d'un point de vue historique, mais respectent également le design de l'ensemble du produit, très cohérent en ce qui concerne la présentation. Outre ce CD, le même éditeur propose aussi "Normandie Terre-Liberté" qu'il ne nous a pas été donné de voir. Les deux produits seront vendus dans un coffret.

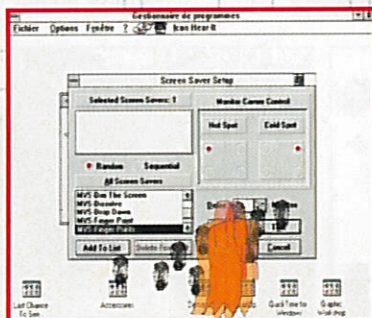
WINDOWS-MANIAQUES SÉRIEUX S'ABSTENIR

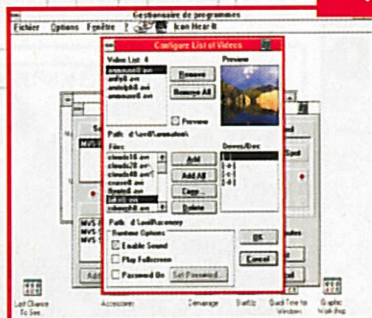


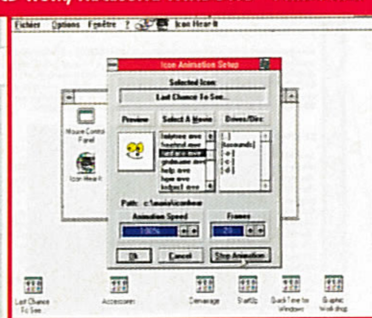
L'éditeur de "Icon Do-It" et de "Icon Hear-It" offre, avec "ROMaterial", de quoi occuper les Windows-maniaques pendant des heures. Jugez-en plutôt : plus de 400 icônes fixes et animées, fichiers Wave, fichiers Video for Windows, fichiers BMP, économiseurs d'écrans... Un "viewer" permet de voir tous les modules avant de les copier sur le disque dur, "pour ne pâs gââcher" de la place pour rien. Rigolo, mais pas très intéressant, la qualité du matériel laissant parfois quelque peu à désirer. Si les icônes animées sont sympa, les économiseurs sont sidérants de nullité car très proches de ceux de Windows. En outre, le soft propose des sons digits pour accompagner les procédures courantes (O.K., Cancel, Add, Copy, etc.) dans plusieurs langues (anglais bien sûr, mais aussi allemand, français, espagnol et même japonais), mais la traduction est souvent à pleurer de rire : pour la commande "ADD" qui veut dire "Ajoute", on a droit à un "Publicité" correspondant à AD ; pour CANCEL qui veut dire "Annuler" on a droit à un "Efface" qui est utilisé également pour la commande "ERASE" et "CLEAR"... Bref, très rigolo ! À noter que le produit ne fonctionne "correctement" qu'avec le Gestionnaire de Programmes et Norton Desktop 2.0.

"ROMATERIAL" • ÉDITEUR : MOON VALLEY SOFTWARE
PC CD-ROM, NÉCESSITE WINDOWS • PRIX : N.C.









HEURE DU JAZZ



Une nouvelle collection risque de rendre fous les amateurs de jazz jusqu'ici délaissés par les éditeurs de softs multimédia. Le premier volet permet de tout savoir sur l'un des plus grands jazzmen de tous les temps : Louis Armstrong. Des documents textuels bien sûr, mais aussi visuels, vidéo et surtout audio détaillent la biographie et l'œuvre d'Armstrong. Un système de "garde-page" facilite l'utilisation qui reste néanmoins très linéaire. Très intéressant pour les plus patients d'entre vous, le soft plantant relativement souvent sous Windows.

Jazz Portraits: Louis Armstrong

Notes On Louis Armstrong

Armstrong was one of the first singers to "scat" -- to imitate the sounds of his horn in his improvised solo, casting lyrics aside, and using meaningless syllables to emulate instruments in a joyful way. His impromptu scatting on "Heebie Jeebies" caused it to become a bestseller. "Gully Low Blues" and "West End Blues" are other fine examples of basic scat. The whole story of singing would be very different without Satchmo.

"LOUIS ARMSTRONG"
EDITEUR : EBOOK
PC CD-ROM,
NÉCESSITE WINDOWS
PRIX : 199 F.

9/05/94 Initiation à la clé de SOL 06:28

Fichier Cours Options

Nous allons apprendre 4 notes:

CLIQUEZ ICI

Reprendre

Do Ré Mi Fa Sol La Si Do Ré Mi Fa Sol La Si

AIDE

Une méthode d'apprentissage du solfège qui permet, grâce à de nombreux exercices et "petits jeux", d'acquérir les mécanismes de base de la lecture des partitions et de l'écriture sur les portées. Si le concept est bon et l'apprentissage très progressif, on reste néanmoins un peu sur sa faim. Les blanches, croches, etc., ne sont pas, par exemple, abordées (NDLR : c'est plutôt catastrophique, pour un logiciel de solfège. Ça revient à apprendre à lire sans ponctuation, sans accents et sans majuscules !). Bref, le produit aurait mérité d'être plus approfondi, d'autant qu'il est plutôt onéreux.

"SOL & FA"
ÉDITEUR : GÉNÉRATION 5
PC, NÉCESSITE WINDOWS • PRIX : 355 F.

FAIRE SES GAMMES... EN DOUCEUR

CD LIGHT

"CD-ROM COLLECTION"
EDITEUR : MICRO APPLICATION
PC CD-ROM, NÉCESSITE WINDOWS
PRIX : 550 F
SAUF "GLOBETROTTER", PC
PRIX : 195.F

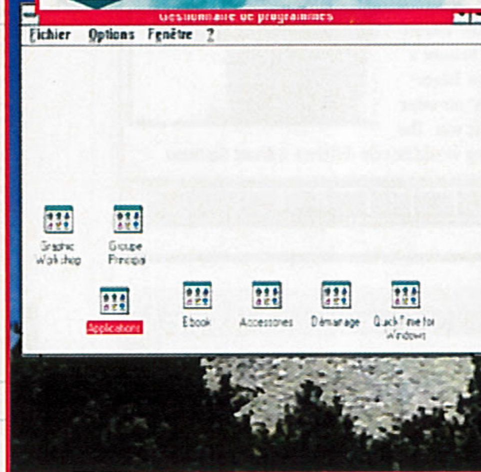
Micro Application continue à sortir de nombreux logiciels dans sa collection CD-ROM. Rappelons que cette collection a l'immense avantage de proposer des produits peu chers. Rappelons que cette collection a l'immense défaut de proposer des produits assez moyens. Dans ce supermarché du tout et n'importe quoi sur support brillant, on trouve du bon et du moins bon.

MY PC IS RICH

Dans la catégorie des "produits rudement utiles pour ceux qui en trouvent l'utilité", "Globetrotter pour Windows" est un traducteur en 5 langues connaissant plus de 10 000 termes. Très chic pour les touristes équipés de portables, le logiciel est surtout pratique grâce à la présence d'un convertisseur de monnaie donnant les équivalences de 25 devises. On appréciera aussi une conversion des poids et mesures, mais franchement, l'ensemble du produit ressemble à une fausse bonne idée plus proche du shareware de luxe que du logiciel sérieux. Bref, voilà une collection bien inégale







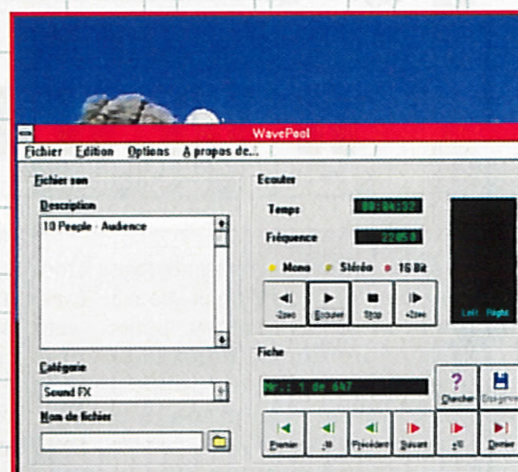
UN BON FOND

Côté réussite, "Textures et Fond" propose des images BMP, TIF et TGA pour Windows, Coreldraw, Photoshop, bref, pour ceux qui veulent bidouiller des images et des textures Truecolor (65 millions). Classées par matières et matériaux (bois, métaux, etc.), les images peuvent être visualisées sous Windows au moyen du logiciel présent sur le CD et même être converties à différents formats.



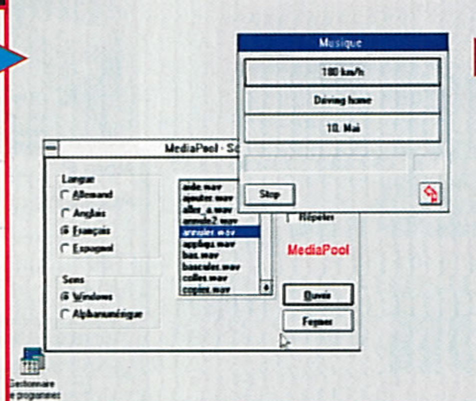
CHBOIIING !!!

Plus intéressant, le pendant son au CD Texture, appelé Wavepool, permet de disposer de 2 500 fichiers enregistés en studio, sans souffle ni distorsions. Certes, il ne sert pas à grand chose d'avoir 2 500 fichiers pour se faire un Windows à musique, mais le produit devrait contenter ceux qui aiment passer des heures à configurer leur bureau. À noter qu'un convertisseur de fichiers WAV au format VOC, SAM et RAW rendra de grands services à ceux qui veulent trafiquer les sons de leur Flight Simulator préféré.



SON UND LUMIERE

Dans le même genre mais en plus "chip", Médiapool est un CD regroupant images et sons pour Windows. Destiné à ceux qui viennent de découvrir qu'on peut assigner des sons au système et changer les fonds d'écran, ce fourre-tout comporte 350 textures relativement intéressantes, mais pour la plupart contenues dans le CD "Textures et Fonds". Quant aux sons, c'est une catastrophe : trois morceaux de musique se battent en diable et des fichiers WAV des commandes de Windows lus par une Allemande à l'accent très prononcé, rajoutent au burlesque du produit.





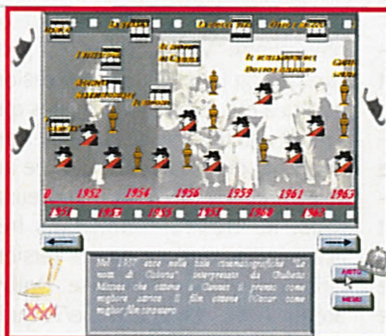
INTERVISTA





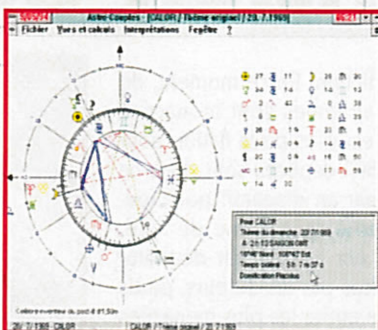
"TUTTO FELLINI"
EDITEUR : EDITORIA ELETTRONICA EDITEL
PC CD-ROM, WINDOWS • PRIX : N.C.

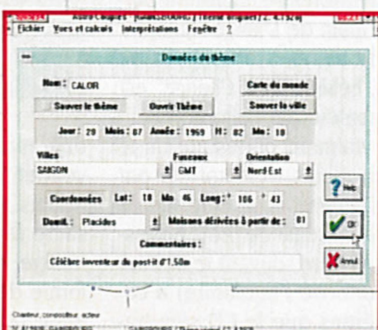
"Tutto Fellini e un libro multimediale che raccoglie". Oups ! "Tutto Fellini..." est un CD-ROM multimédia qui présente l'œuvre de Fellini sur PC Windows. On y trouve des extraits de films, une base de données, un dictionnaire fellinien, et naturellement la filmographie complète de l'artiste. La présentation, qui utilise de nombreux dessins de Fellini, est particulièrement réussie et très audacieuse. Distribué par Euro CD, "Tutto Fellini", pour le moment en italien, devrait être traduit prochainement. Et vogue le navire !



LA TETE DANS LES ETOILES

Il faut croire que c'est un créneau qui marche, puisque après l'"Horoscope chinois", Micro Application pond un "Astro–Couple" pour tous ceux qui ont des problèmes dans leur ménage. Le soft étudie très sérieusement les thèmes astrologiques et les interprète conjointement. Ouais bon... apparemment c'est du sérieux, si tant est que l'astrologie puisse être "sérieuse". Le soft a été réalisé par une vague École nouvelle d'astrologie suisse... Quant à la véracité des interprétations et des prévisions, je vous dirai ça l'année prochaine !





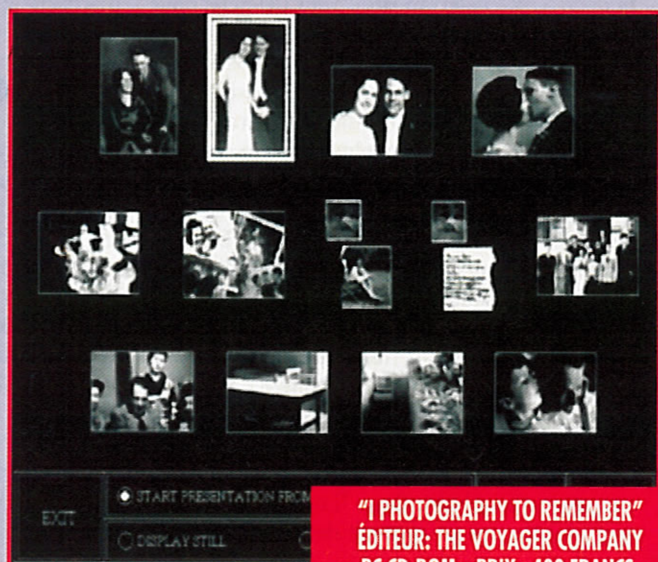
"ASTRO–COUPLES"
ÉDITEUR : MICRO APPLICATION, SOFT COLLECTION
PC, NÉCESSITE WINDOWS
PRIX : 190 F

CD D'ART





On connaissait les livres d'art, voici les CD d'art. Edité par The Voyager Company, "I Photograph To Remember" est l'équivalent sur CD-ROM d'un livre de photographie. Comportant une centaine d'images noir et blanc, il apporte en plus, par rapport à un travail d'édition classique, des commentaires audio et des musiques qui mettent les images en situation, telles que les a voulues Pedro Meyer, l'auteur, photographe mondialement reconnu pour le regard qu'il porte aux gens et au temps qui passe. Les images, qui nous renvoient à nos propres interrogations, nous questionnent sur le sens de la vie, la vacuité de toute chose ici bas et les rapports tissés par la famille au fil des générations. C'est beau ce que j'écris, on dirait "Le Cercle de Minuit". C'est beau, mais c'est un peu pénible, et voilà qui nous ramène au sujet : l'idée est intéressante mais Windows, un CD-ROM et des commentaires en espagnol ou en anglais, c'est un peu lourd à gérer lorsqu'on ne souhaite finalement que feuilleter un bouquin. Sans nul doute, il existera un jour de vrais livres digitaux, dont l'unique page sera un écran d'excellente qualité. En attendant, il faut reconnaître qu'on a beau être prêt à tous les sacrifices pour être cyber-chose, il n'en demeure pas moins qu'on ressent quelque animosité envers la technologie, à se retrouver devant un PC gros comme une Encyclopediæ Universalis pour lire en clignant des yeux un bouquin de cent pages.



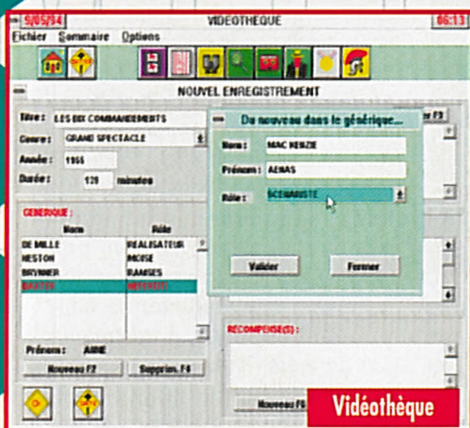
"I PHOTOGRAPHY TO REMEMBER"
ÉDITEUR: THE VOYAGER COMPANY
PC CD-ROM • PRIX : 400 FRANCS.

VIDÉOTHÈQUE

La société Ordigestion (éditeur de logiciels de comptabilité) a créé spécialement une filiale nommée Personal Soft pour éditer divers logiciels destinés au grand public, dont nous testons ici la version "Vidéothèque". Si l'idée générale est bonne, la réalisation n'est pas franchement à la hauteur. Toutes les options de base ont été intégrées : visualisation de tous les films, ajout de nouveaux titres, correspondance entre les films et les cassettes (classement...), recherche par titre, par acteur, par réalisateur, par genre... et même possibilité d'intégrer un fichier BMP et d'imprimer des jaquettes. Bref, ça a l'air bien. Les premiers problèmes se posent à l'utilisation (et c'est quand même dommage !). Car "Vidéothèque" s'utilise tel quel. Impossible de modifier quoi que ce soit. On veut ajouter un genre particulier ? Impossible ! On veut corriger l'orthographe d'un nom dans le générique ? Impossible ! il faut effacer le premier nom et tout retaper. On veut changer la police de caractère par défaut ? Impossible ! À la place d'une rubrique spéciale consacrée aux "Récompenses" obtenues par le film, il aurait mieux valu une rubrique générale intitulée "Commentaires" ou quelque chose dans ce goût-là. Sur le menu principal, une option est censée lister les "films", les "émissions", les "vidéo-clips", etc. "Censée", car de fait, elle ne sert à rien du tout. Pour un vidéophile averti, "Vidéothèque" est plus crispant qu'utile. On a l'impression que ça a été conçu par des gens qui se font une idée de ce que doit être une base de données consacrée au sujet, sans en être des utilisateurs. Ainsi ne trouve-t-on, dans les fiches, aucune place pour : Version Originale/Version Française, Dolby Stéréo/THX..., Cinémascope/Technicolor..., Version Normale/Longue Durée... Ce qui n'aurait pu être que des détails se révèlent être de véritables handicaps à cause de l'impossibilité de personnaliser le soft. Grosse grosse, énorme déception donc pour moi qui avais justement besoin d'un bon soft pour gérer ma collec de cassettes vidéo. Si vous avez trois cassettes et demie, ça ira encore, mais si vous en avez trois cents, l'utilisation de "Vidéothèque" requiert une patience à toute épreuve. D'autant que ce n'est pas franchement donné : on trouve des softs mieux conçus et meilleur marché en shareware. Cela dit, si "Vidéothèque" comporte beaucoup de défauts, il ne faut pas en déduire que toute la collection (Recettes de cuisine, Cave à vins, Championnat de foot...) est du même acabit.



Recettes de cuisine



Vidéothèque



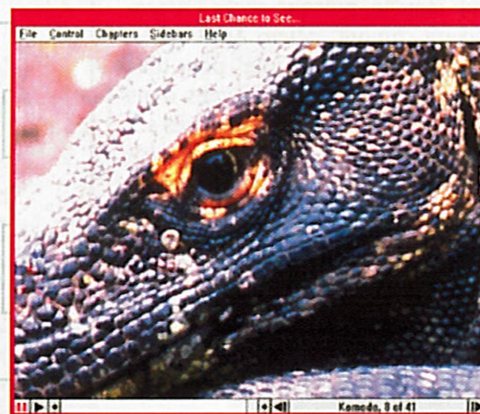
Caves à vins

"VIDÉOTHEQUE"
ÉDITEUR : PERSONAL SOFT
PC, NÉCESSITE WINDOWS
PRIX : 200 - 300F.

"LAST CHANCE TO SEE"
ÉDITEUR: THE VOYAGER COMPANY
PC CD-ROM • PRIX : 600 F

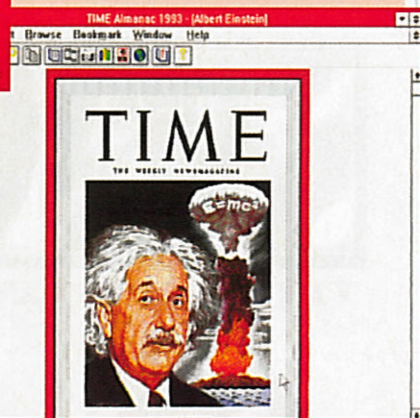
BRADERIE AVANT INVENTAIRE

L'inventaire en question est celui des espèces animales les plus menacées du moment, présenté dans "Last Chance to See", deux CD-ROM pour PC Windows (prévus sur Macintosh). Édité par The Voyager Company, "Last Chance to See" n'est pas un produit comme les autres, puisqu'on le doit à Douglas Adams et Mark Carwardine. Le nom vous dit sûrement quelque chose : en effet, Mark n'a aucun rapport avec David, puisqu'il s'agit d'un célèbre zoologiste, et non d'un clochard initié par les moines de Shaolin. Douglas Adams, en revanche, est bien le Douglas Adams du "Guide du Routard Intergalactique", un livre fameux dont la lecture permet de se sentir plus proche des gens qui rient intelligemment à chaque fois qu'on évoque le chiffre 42. Lisez-le, vous comprendrez. Mais revenons à nos moutons qui sont des varans du Komodo, des rinhocéros blancs, bref, des bestioles que nos enfants ne verront qu'en photo. Dans "Le Guide du Routard", les Vogons menaçaient de détruire la terre mais il s'agissait d'une fiction. En ce moment, de nombreuses espèces animales sont menacées d'extinction, et là, ce n'est plus de la fiction pour rire. On estime que 3 500 espèces sont dans ce cas et qu'une espèce par an disparaît pour toujours. A l'origine présenté sous forme de livre, "Last Chance to See" est le résultat de nombreuses expéditions faites par les auteurs, partis dénicher dans le monde entier les plus menacées des espèces, dont les membres se comptent parfois sur les doigts de la main de Django Reinhart. Présenté sous forme de textes acompagnés de voix (le tout en anglais, hélas), "Last Chance" est illustré de 700 photos couleur d'excellente qualité. "Last Chance", pas vraiment burlesque on le voit, n'en demeure pas moins très marqué par l'empreinte de Douglas Adams, et pour qui parle assez bien l'anglais, c'est un régal de lire l'impression que ressent l'auteur à être souvent le dernier être humain (de l'histoire de l'humanité) à côtoyer une espèce. Espérons que le CD sera traduit, mais je me fais peu d'illusion, les gens qui vendent du CD ne sachant pas qui est Douglas Adams. Après ça, allez vous étonner qu'on massacre les rhinocéros blancs simplement pour mettre leur corne en poudre et la vendre sous forme de médicament. Allez, au revoir et encore merci pour tout ce poisson...



SOFTISSIMO À LA POINTE DE L'ACTUALITÉ

"TIME ALMANAC 1993"
ÉDITEUR : COMPACT PUBLISHING/SOFTISSIMO
PC CD-ROM, NÉCESSITE WINDOWS • PRIX : 1 200 F H.T.



Si vous avez soif de connaissances, si vous suivez avidement l'actualité, Softissimo distribue deux CD-Rom qui risquent de vous faire sauter au plafond. Le premier – le mieux, mais aussi le plus cher – est "Time Almanac 1993" sous Windows. La réputation de ce news-magazine n'est plus à faire, et vous trouverez dans le CD-Rom, une compilation d'articles, d'images et même de vidéos, animés sur les aspects importants de l'actualité. L'interface utilisée est très intuitive, et grâce aux systèmes de recherche et de "marque-page", l'accès à l'information n'en est que plus facilité. On ne peut que regretter le prix de "Time Almanac 1993" qui, pour le coup, réduit considérablement son public. Toujours sur l'actualité, Softissimo propose "CNN Newsroom Global View" sous DOS, qui présente de nombreux articles de la presse internationale selon plusieurs thèmes majeurs (l'éclatement de l'Europe de l'Est, les Droits de l'Homme, le Tiers-Monde...) accompagnés de longues séquences vidéo (les reportages de la chaîne). En outre, "CNN machin" comprend également un atlas géo-politique fort intéressant, avec tout plein de shémas, de graphiques, de statistiques... Dans le même esprit, on trouvera aussi un utilitaire donnant les fuseaux horaires. D'un prix plus accessible que "Time Almanac 1993", "CNN Newsroom Global View" constituera une base de référence aux étudiants soucieux de l'actualité.



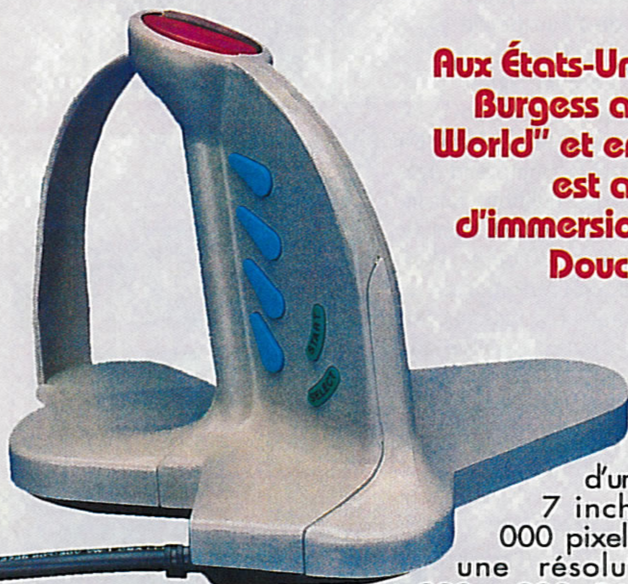




"CNN NEWSROOM GLOBAL VIEW"
ÉDITEUR : COMPACT PUBLISHING/SOFTISSIMO
PC CD-ROM • PRIX : 690 F H.T.

MULTIMEDIA *infos*

REALITE VIRTUELLE



Aux États-Unis, notre correspondant Andrew Burgess a visité le premier centre "Virtual World" et en Angleterre, Derek dela Fuente est allé voir de plus près les casques d'immersion de "Victor Maxx Technologie". Doucement mais sûrement, la réalité virtuelle s'apprête à faire son entrée dans notre quotidien.
MOULINEX

Immersion à petit prix

On emploie souvent l'expression "réalité virtuelle", mais qui peut se vanter d'avoir vraiment essayé ? On voit parfois, dans les salons spécialisés, des équipements fort coûteux mais pour le grand public : ces armures techno semblent faire partie d'un rêve inaccessible. Les choses vont changer, car Victor Maxx Technologie s'apprête à sortir, d'ici trois mois, un casque pour ordinateur qui devrait coûter moins de 3 000 francs. L'engin, qui fonctionne avec n'importe quel logiciel utilisant une souris, est livré avec un utilitaire permettant de patcher différents logiciels du commerce. Essayé avec Doom, ce casque, appelé CyberMaxx, devrait changer radicalement nos habitudes. Dorénavant, on pourra vraiment dire d'un jeu qu'il fait tourner la tête ! Utilisant la technologie LCD telle qu'on la trouve dans les camescopes couleur, le CyberMaxx est équipé d'un écran de 7 inches (120 000 pixels) offrant une résolution de 320 x 200. Bénéficiant d'une lentille correctrice, cet écran donne un champ de vision de 75 degrés. Lorsqu'on tourne la tête, on peut effectuer des panoramiques horizontaux ou verticaux si le logiciel le permet. Avec un logiciel comme Strike Commander, cela devrait donner la possibilité de suivre les appareils adverses de façon aussi réaliste que dans un chasseur moderne. Grâce à la présence d'un système de démultiplication, un mouvement de 30 degrés équivaut ainsi à un balayage 360 degrés. Forcément, à part dans le film "L'Exorciste" ou après une pendaison, il est relativement rare qu'on puisse en faire autant. Fonctionnant sur PC, Macintosh, Amiga, Jaguar, mais aussi sur consoles Sega et Nintendo, le CyberMaxx pourra être, dans le futur, équipé d'un kit stéréo image, mais aussi son, puisque la majorité des cartes sonores offrent cette option. Qui dit "casque du futur" dit "interface du futur", et un joystick particulier devrait lui aussi sortir dans le même temps. L'engin, équipé de nombreux boutons de contrôle, devrait coûter moins de 400 francs. Afin d'en savoir plus sur ces merveilles, Derek dela Fuente a interrogé les gens de Victor Maxx Technologie.



JOYSTICK : Pour vous, qu'est-ce que la réalité virtuelle ?

VICTOR MAXX TECHNOLOGIE : C'est une fantastique simulation de tous nos sens qui permet d'interagir avec un monde en trois dimensions généré par un ordinateur.

JOYSTICK : Combien de jeux utilisant le casque CyberMaxx seront-ils disponibles lorsque le casque sera commercialisé ?

WMT: Entre trois et cinq, de façon certaine. Peut-être plus, car de nombreux éditeurs semblent très intéressés par ce système. D'ici la fin de l'année, on devrait en trouver une bonne dizaine.

JOYSTICK : Avez-vous connaissance de produits similaires chez Sega et Nintendo ?

VMT : D'après ce que nous savons, Nintendo n'a pour le moment aucun projet dans ce sens et Sega n'annonce pas de produits avant l'automne 95.

JOYSTICK : Comment pensez-vous réussir à vous imposer, face aux géants de l'industrie du jeu ?

VMT : Avec des journées de quarante heures et en opposant l'esprit de conquête et d'inventivité aux millions de dollars. Et puis aussi grâce à un groupe d'investisseurs qui nous soutient.

JOYSTICK : Etes-vous propriétaire des brevets utilisés avec ce système, et si oui, lesquels ?

VMT : Nous disposons de licences en ce qui concerne l'optique, la stéréo et la reconnaissance des mouvements utilisés par le CyberMaxx.

JOYSTICK : Où le CyberMaxx est-il fabriqué?

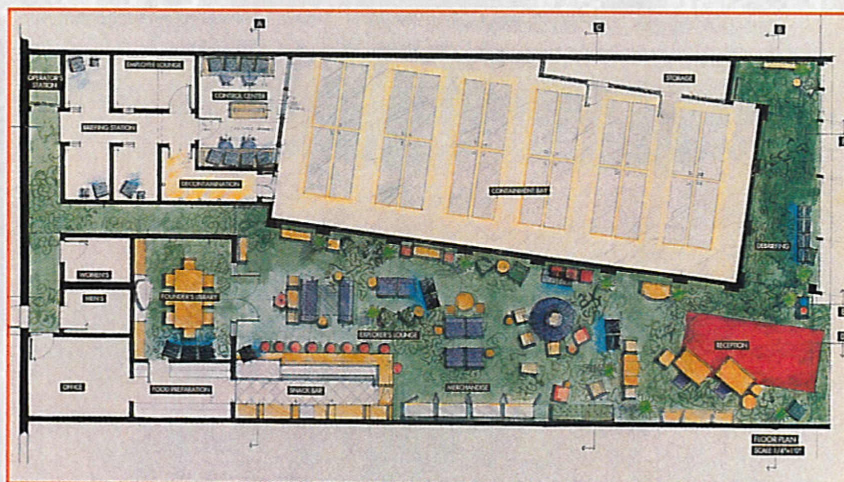
VMT : Aux États-Unis et au Canada.

AMÉLIORATION





Les bornes d'arcade de la société Virtuality Entertainment Inc. basée à Saint-Louis, viennent de prendre un coup de jeune avec la nouvelle série 2000 qui apporte de nombreuses améliorations au système existant. Signe des temps et de la tendance du marché, on trouve, au titre des améliorations, un nouveau casque qui peut aussi bien être utilisé par les enfants que les adultes. Plus rapide, la série 2000 fonctionne désormais en réseau, sans ralentissement notable lorsque tous les utilisateurs sollicitent la machine au même moment. Un nouveau logiciel permet l'utilisation de dessins texturés. Même si l'on n'atteint pas encore la qualité des jeux sur ordinateur, on s'en rapproche à grands pas. Le système 2000 existe en deux modèles : le 2000D dans lequel le joueur est assis, et le 2000U dans lequel le joueur se tient debout. La chose devrait débarquer dans les salles d'arcade prochainement.



Le parc d'attraction, bien conçu, permet d'acceuillir de nombreux participants. Pendant que les uns jouent, les autres peuvent attendre au bar ou faire du shopping. D'ici l'année prochaine, il est prévu d'ouvrir de véritables parcs à thèmes aux Etats-Unis, basés sur le modèle Disney.



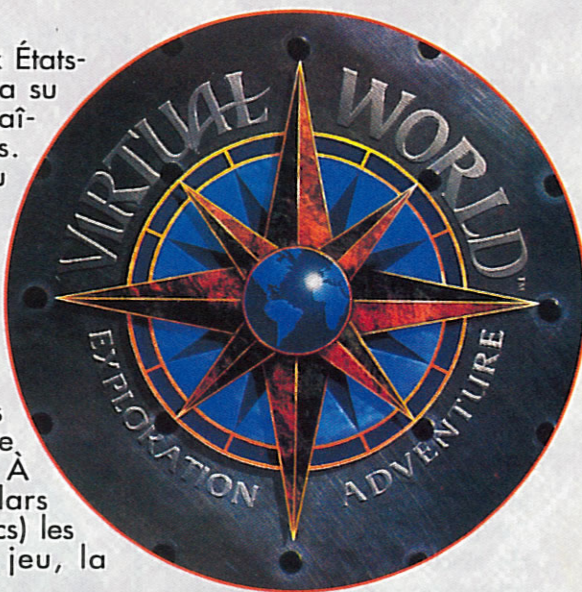
Le centre "Virtual World" : le premier centre de loisirs virtuels. A quand l' ouverture prochaine de telles salles en Europe ?

Monde virtuel

Nous en parlions dans le numéro 45, c'est chose faite, le premier centre "Virtual World" dédié aux loisirs virtuels vient d'ouvrir en Californie à Walnut Creek. La chose, qui a fait grand bruit, a été largement commentée par la presse locale : "Oakland Tribune", "Daily Variety", "Los Angeles Time" et, last but not least, "The New York Times" ont salué l'événement. Il faut dire que la société Virtual World Entertainment n'en est pas à son coup d'essai. En effet, VWE, qui programme elle-même ses attractions dans son centre de Chicago, est créatrice du jeu d'arcade Battletech. A l'origine, Battletech était un jeu de plateau lancé en 1985 par Jordon Weisman et L. Ross Babcok. À la tête de VWE, on retrouve encore ces deux précurseurs qui sont su, au bon moment, passer du carton au silicium ; mais d'autres personnes sont venues rejoindre leur société, et notamment de nombreux investisseurs. Déjà géré au japon par le consortium ZAP, Battletech y dispose déjà de quatre salles, et on prévoit d'en construire une cinquantaine de plus d'ici cinq ans. Il faut dire qu'en un mois d'existence, Battletech a attiré 30 000 joueurs au centre de Yokonoma ! Aux États-Unis, le produit a su également déchaîner les passions. Ce simple jeu d'arcade dans lequel on doit détruire des robots évoluant dans différents décors en trois dimensions, a généré 350 000 parties depuis 1991, date de sa création. À raison de 8 dollars (environ 40 francs) les 25 minutes de jeu, la



Après un combat, rien de tel qu'un bar chicos pour se remettre de ses émotions.





Le tableau de commande de Battletech est particulièrement impressionnant.

Les écrans de jeux de Battletech





chose est particulièrement rentable, d'autant que l'on ne joue effectivement que 10 minutes, le reste du temps étant consacré à assister à un briefing et à se familiariser avec les commandes, assez complexes. Décidé à augmenter ses bénéfices et à asseoir sa réputation sur un marché qui promet d'être juteux dans les années à venir, RWE annonce déjà la sortie de Red Planet, une nouvelle attraction encore plus sophistiquée qui permettra de vivre une aventure spatiale futuriste sur la planète Mars. Là aussi, on jouera 10 minutes sur une partie qui en durera 30, et ce pour 7 à 9 dollars. Pour le moment, il n'est pas prévu d'ouvrir de centre VWE en France, mais qui sait, peut-être qu'en lisant ces lignes, un investisseur se sentira-t-il motivé.

Guitar Hero

Nous avons déjà parlé de la guitare virtuelle de Ahead qui permet de faire autant de bruit qu'avec une véritable guitare électrique. Cet "instrument", qui devrait être disponible d'ici peu, permettra de jouer à Quest for Fame sur PC CD-ROM. Créé avec le concours du groupe de Hard Rock, Aerosmith, la guitare virtuelle offre l'opportunité à l'utilisatteur de déclencher des séquences préenregistrées. En l'interfaçant avec un logiciel de jeu tel que Quest for Fame, la guitare deviendra un véritable outil de contrôle qui permettra d'évoluer dans la partie. Le jeu, qui comporte différents niveaux, commence dans la chambre d'un ado moyen, tapissée de posters de vedettes. Soudain, les images s'animent et voilà notre joueur prêt à gravir les marches de la gloire et du succès. En jouant les bons solos sur un morceau d'Aerosmith, le futur guitar hero pourra gagner en popularité et disputer diverses épreuves, qui le conduiront d'abord dans un garage où il jouera avec un groupe, puis, de concerts en concerts, où il pourra peut-être terminer la partie face à des milliers de fans déchaînés, sur la scène du Stadium. Voilà pour le principe. Quant à la réalité de ces concerts virtuels, il faudra écouter pour se faire une idée de la qualité du produit. Il faut croire que la chose a quelque intérêt puisque Disney vient de signer afin de faire bénéficier le parc d'attraction d'Epcot d'une salle de musique virtuelle. Les visiteurs pourront donc jouer, devant écran géant, sur la guitare virtuelle. Après la sortie du produit, fixée pour les prochains mois, d'autres titres devraient paraître. L'éditeur Ahead annonce également d'autres instruments virtuels. Cela dit, avant de vous avouer vaincu, essayez donc d'apprendre à jouer d'un véritable instrument. Si Clayderman arrive à tapoter du Chopin, vous devriez bien être capable d'y arriver.



Le jeu Quest for Fame comporte des scènes cinématiques qui mettent le joueur dans l'ambiance.





IBM PC & Compatibles

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK 3,5	VF 199
ACROSS THE RHINE	NC
AL-QADIM 3,5	VF 299
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON ULTRA – SSI – 3,5	249
ARENA – THE ELDER SCROLLS – 3,5	MF 339
AWARDS WINNER II 3,5	MF 279
BATTLEISLE II 3,5	VF NC
BATTLECHESS 4000 SVGA 3,5	MF 259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
BETRAYAL AT CRONDOR 3,5	MF 285
BLOODNET 3,5	379
BODY BLOWS 3,5	MF 199
CANNONFODDER 3,5	VF 299
CIVILISATION 3,5	VF 279
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 229
COMANCHE + DATA DISK 1 3,5	MF 349
COMBAT CLASSICS II 3,5	MF 239
COOL SPOT	NC
CYBERRACE 3,5	VF 345
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5	279
DARKMERE 3,5	NC
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DOGFIGHT 3,5	MF 249
DOOM 3,5	349
DRACULA 3,5	MF 279
DUNE II 3,5	VF 269
DUNGEON HACK – SSI – 3,5	VF 299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 269
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5	269
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIRE & ICE 3,5	MF 229
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.0 – MICROSOFT – 3,5	VF 339
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. SAN FRANCISCO 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. WASHINGTON 3,5	MF 289
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
FURY OF THE FURRIES 3,5	MF 239
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5	VF 259
GENESIA 3,5	VF 229
GLOBAL DOMINATION 3,5	MF 349
GOAL DINO DINIS KICK OFF III 3,5	VF 275
GOBLIINS II 3,5	VF 255
GOBLINS III 3,5	MF 269
GOLF – DAVID LEADBETTERS – 3,5	MF 289
GREAT NAVAL BATTLES II – SSI – 3,5	MF 299
HIRED GUNS 3,5	MF 275
INCA 2 – WIRACOCHA – 3,5	VF 269
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
ISHAR III	NC
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	MF 285
KING MAKER 3,5	MF 289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	MF 199
KYRANDIA II – HAND OF FATE – 3,5	VF 299
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LEGACY – MICROPROSE – 3,5	MF 279
LEMMINGS II – THE TRIBES – 3,5	MF 269
LEMMINGS HOLIDAY X-MAS LEMMINGS 3,5	MF 119
LINKS PRO 386 3,5	MF 299
LITIL DIVIL 3,5	MF 259
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LOST IN TIME 3,5	MF 219
LOST IN TIME II 3,5	MF 219
LOST VIKINGS 3,5	VF 239
MAELSTROM 3,5	MF 359
MAGIC BOY 3,5	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORPH 3,5	MF 215
MORTAL COMBAT 3,5	MF 235
NCAA BASKETBALL 3,5	NC
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 249
OSCAR 3,5	MF 229
OVERLORD	NC
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 349
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 159
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL FANTASIES 3,5	MF 239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PREHISTORIC II 3,5	MF 249
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	MF 259
RAVENLOFT 3,5	VF 339
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP 3,5	MF 229
SAM & MAX – HIT THE ROAD – 3,5	VF 319
SEAL TEAM 3,5	MF 289
SETTLERS 3,5	VF NC
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259
SPEED RACER 3,5	MF 275
SSN 21 SEAWOLF 3,5	NC
STARLORD 3,5	VF 299

Vente par correspondance uniquement

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90
Fax: (1) 39 85 88 80

Horaires d'appel du Lundi au Samedi: 10 heures à 19 heures

Wial France S.A.R.L.

IBM PC & Compatibles

STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	MF 289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	MF 159
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – 3,5	VF 269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II – ARCADE GAME – 3,5	MF 209
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	NC
TORNADO 3,5	MF 319
UFO – MICROPROSE – 3,5	VF 299
ULTIMA 7 PART II SEPENT ISLE 3,5	MF 269
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 335
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165
UNDER A KILLING MOON 3,5	NC
UNNECESSARY ROUGHNESS 3,5	NC
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	VF 239
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WAR IN THE GULF 3,5	MF 239
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WORLD CUP 94 3,5	NC
X-WING – LUCASFILM – 3,5	MF 335
X-WING MISSION 2 /B-WING 3,5	MF 199

Budget PC & Compatibles

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS DRIVIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 219
BATMAN RETURNS 3,5	MF 149
BLUES BROTHERS 3,5	MF 129
DELUXE STRIP POKER II 3,5	MF 119
ESPANA – THE GAMES 92 – 3,5	MF 99
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	MF 149
HOOK 5,25	MF 99
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	MF 159
ISHAR 3,5	MF 109
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 199
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSELL RACING 3,5	MF 139
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 109
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	MF 155
SHERLOCK HOLMES 5,25	VF 99
SIM LIFE 3,5	125
SPACE QUEST IV 5,25	VF 149
SPEEDBALL II 3,5	MF 99
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
UTOPIA 3,5	MF 99
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5	VF 125
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE! 3,5	MF 145
ZOOL 3,5	MF 125

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ALONE IN THE DARK II	NC
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 419
BLOODNET	NC
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CINEMANIA 94 – MICROSOFT –	499
COMANCHE	MF 349
CONSPIRACY KGB	MF 345
CRITICAL PATH	MF 429
DAEMONSGATE	MF 319
DARK SUN SHATTERED LANDS – SSI –	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
DRACULA – UNLEASHED –	339
DRAGON'S TALE	NC
DRAGONSPHERE	MF 319
DUNGEON HACK – SSI –	269
DUNE + THE 7TH GUEST	MF 349
ENTITY	NC
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I – III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	MF 529
FANTASY EMPIRE – SSI –	269
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GOBLIIINS	MF 259
GOBLIINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299

CD ROM PC

GREAT NAVAL BATTLES II – SSI –	299
HEIMDALL II	NC
HELL CAB	NC
HOLMES	NC
INCA	VF 319
INCA II – WIRACOCHA –	VF 319
IRON HELIX	MF 259
JIM POWER	NC
JOURNEY MAN PROJECT	299
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	VF 319
KYRANDIA II – HAND OF FATE –	VF 399
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II – DAGGER OF AMON RA –	VF 199
LEISURE SUITE LARRY VI	339
LEMMINGS 1 + 2	MF 239
LINKS COLLECTORS	MF 389
LOOM	345
LORD OF THE RINGS	MF 345
LORDS OF MIDNIGHT 3	NC
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE	359
MANCHESTER UNITED	NC
MANTIS	MF 459
MEGA RACE	VF 269
MICROCOSM	MF 355
MONKEY ISLAND	MF 325
MYST	MF 419
OH NO MORE LEMMINGS	MF 269
OSCAR	MF 249
OUTPOST	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	NC
POLICE QUEST IV	MF 355
PROJECT NOMAD	MF 239
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	MF 335
RETURN TO ZORK	MF 285
SAM & MAX – HIT THE ROAD –	NC
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	MF 319
SHADOWCASTER	NC
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENT. –	285
SPACE SHUTTLE	MF 349
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
STAR WARS CHESS	VF 349
SUPER STRIKE COMMANDER	MF 299
T.F.X.	VF 369
TERRA – LA TERRE VUE DEPUIS L'ESPACE –	VF 369
THE HORDE	MF 425
THEME PARK	NC
TORNADO	MF 399
UFO	MF 289
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII – THE COMPLETE –	MF 369
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
UNDER A KILLING MOON	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	369
WING COMMANDER II DELUXE	MF 335
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOLFPACK	MF 275
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	299

Accessoires & Multimedia PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	56
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	289
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	299
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER – LECTEUR CD ROM DV PANASONIC – SOUND BLASTER 16 BASIC – CD BORLAND OFFICE (WordPerfect 6.0 + Quatro Pro 5.0 + Paradox 4.5) – IMAGEPALS 1.2 – REBEL ASSAULT	VF 3199
MANETTE FLIGHT CONTROL – THRUSTMASTER – PC	629
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER – PC	1049
VOLANT FORMULA T1 PC – THRUSTMASTER –	1350
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	579
SOUND BLASTER PRO VALUE	749
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1635
SOUND BLASTER AWE 32	2299
SOUND WAVE 32 – ORCHID –	1795
WAVE BLASTER	1479

Accessoires & Multimedia PC

GAMME APPLIDOM (Applications domotiques)	
KIT INTERFACE 2 VOIES + 2 MODULES (lampe + appareil)	3299
KIT INTERFACE 1 VOIE + 2 MODULES (lampe + appareil)	1399
KIT MODULES LAMPE (3 modules)	749
KIT MODULES APPAREIL (3 modules)	749

Amiga

ALIEN BREED II	MF 199
ALIEN BREED II AMIGA 1200	MF 219
APOCALYPSE	MF 199
ARMOUR GEDDON II	NC
AWARDS WINNER II	MF 249
BANSHEE A1200	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 265
BODY BLOWS GALACTIC	MF 199
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	MF 229
BRIAN THE LION	MF 195
BURNING RUBBER	MF 209
CAMPAIGN II	MF 259
CANNONFODDER	MF 245
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	VF 249
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DOGFIGHT	MF 249
DIGGERS AMIGA 1200	MF 229
DISPOSABLE HERO	MF 195
DUNE II – BATTLE OF ARRAKIS –	VF 225
ELITE II – FRONTIER –	VF 259
F-117 A NIGHTHAWK	VF 235
FLASHBACK	VF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GLOBAL DOMINATION	MF 319
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 249
GUNSHIP 2000	MF 229
GUY ROUX MANAGER	VF 269
HEIMDALL II	VF 255
HIRED GUNS	MF 239
HISTORY LINE – 1914–18 –	VF 325
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 229
ISHAR II	VF 219
ISHAR III	NC
JAMES POND III	MF 239
JURASSIC PARK	VF 199
KING MAKER	MF 249
KINGS QUEST 6	NC
LAMBORGHINI	MF 249
LEMMINGS II – THE TRIBES –	MF 215
LEMMINGS X-MAS	MF 115
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MANCHESTER UNITED	MF 249
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 229
PUGGSY	MF 225
PERIHELION	MF 199
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 225
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	NC
SIMON THE SORCEROR	VF 309
SKIDMARKS	MF 199
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II – ARCADE GAME –	MF 239
TORNADO	VF 309
TURRICAN III	MF 199
UFO – MICROPROSE –	NC
URIDIUM II	MF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ N LIZ – PSYGNOSIS –	MF 229
WORLD CUP 94	NC

Budget Amiga

AGONY	MF 149
ALIEN III	MF 179
AMNIOS	MF 109
BATMAN THE MOVIE	MF 99
BILL'S TOMATO GAME	MF 155

Budget Amiga

BODY BLOWS	MF 175
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF175
BUBBA 'N' STIX	MF155
CHAOS ENGINE	MF 125
CHUCK ROCK II	MF 135
CYBERPUNKS	MF 119
DELUXE STRIP POKER II	MF 129
DONK – SAMURAI DUCK –	MF 165
F-17 CHALLENGE	MF 139
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
INDIANA JONES III / EXPLORA III	MF 159
KINGS QUEST I – SIERRA –	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I – SIERRA –	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	MF 149
MI TANK PLATOON	159
MONSTERBUSINESS	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 109
PRIME MOVER – PSYGNOSIS –	MF 149
PUSH OVER	MF 109
SEEK & DESTROY AMIGA 1200	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SPACE CRUSADE	MF 99
STREETFIGHTER II	MF 125
SUPER MONACO GRAND PRIX	MF 125
TROLLS	MF 109
TV SPORTS BASEBALL	MF 99
UTOPIA	MF 99
WOLFCHILD	MF 135
WONDERDOG	MF 119
WOODYS WORLD	MF 159
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN	MF 179
ALIEN BREED SPECIAL EDITION + QWAK	MF 195
ARABIAN NIGHT	MF 119
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 239
CAPTIVE II / LIBERATION	MF 249
CHAOS ENGINE	MF 235
CHUCK ROCK 1	MF 139
CHUCK ROCK 2	MF 225
D-GENERATION	MF 179
DANGEROUS STREETS	MF 219
DISPOSABLE HERO	MF 239
ELITE 2 FRONTIER	MF 225
EMPIRE SOCCER 94	NC
FIRE & ICE	NC
FURY OF THE FURRIES	MF 219
GLOBAL EFFECT	MF 199
GUNSHIP 2000	MF 239
IMPOSSIBLE MISSION 2025	NC
JAMES POND III	MF 229
LABYRINTH OF TIME	MF 199
LITIL DIVIL	NC
LOTUS TRILOGY 1–3	MF 229
MANCHESTER UNITED	NC
MEAN ARENAS	MF 239
MICROCOSM	MF 319
MR MAGOO	NC
NICK FALDO GOLF	MF 259
NIGEL MANSELL	MF 239
OVERKILL & LUNAR C	MF 215
PINBALL FANTASIES	MF 219
PINKIE	NC
PIRATES GOLD	MF 229
PREMIERE	MF 139
PROJECT X + F17 CHALLENGE	MF 195
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP	MF 265
SEEK & DESTROY	MF 189
SENSIBLE SOCCER	MF 185
SKIDMARKS	NC
SLEEPWALKER	MF 219
STRIKER	MF 239
TOP GEAR 2	NC
TROLLS	MF 155
TROLLS ISLAND	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	NC
WHALES VOYAGE	MF 155
ZOOL	MF 155
ZOOL II	NC

MF = MANUEL EN FRANÇAIS
VF = VERSION EN FRANÇAIS

En cas d'articles défectueux, échange immédiat. · Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués TTC.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX:		Port	
		Total	

Frais de Port: Colissimo: 30 F DOM TOM: 60 F Etranger: 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au delà de 800 F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

Règlement:

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40 F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration: ...... / ...... Signature obligatoire: ....

Wiedemann

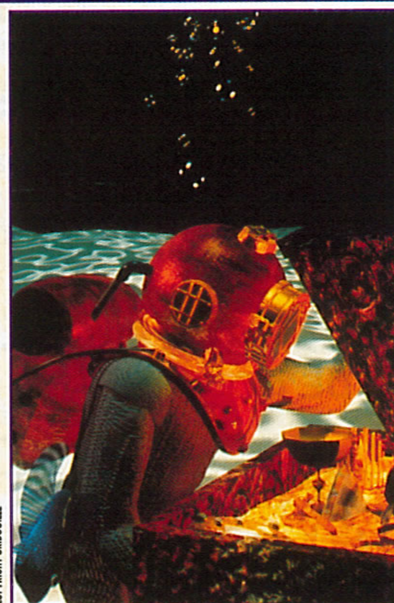
GEN 4 - 06/94

Rencontre & débat sur la réalité virtuelle

Les heureux habitants de la région parisienne (je vais encore me faire huer) intéressés par la réalité virtuelle pouvaient se rendre, le mardi 5 avril, à la FNAC de la riante avenue des Ternes, afin d' y rencontrer quelques-uns des professionnels de ce marché en pleine expansion. Parmi ceux-ci, et non des moindres, Didier Pourcel, réalisateur de "20 000 Lieues sous les mers" avec Richard Borhinger dans le rôle du capitaine Nemo, primé à Imagina 94. Après une projection du pilote de son œuvre, Didier Pourcel nous a donné quelques explications sur les techniques utilisées pour "20 000 Lieues..." (voir notre interview) ainsi que son point de vue sur l'évolution rapide de la réalité virtuelle : Les films virtuels ne créeront pas un cinéma dépourvu de comédiens " . En effet, Richard Borhinger ne s'est pas contenté d'une ou deux séances de pose pour le film de Didier, il a au contraire joué toutes les scènes avec des capteurs sur son corps, et le capitaine Nemo n'est pas un clone manipulé, ce qui assure un réalisme beaucoup plus grand. "20 000 Lieues sous les mers" est réalisé sur stations Silicon Graphic, avec des logiciels de la société canadienne Softimage, rachetée depuis peu par le géant Microsoft.


COPYRIGHT GRIBOUILLE

John Sanborn, lui, travaille sur Macintosh, un standard qui a peu de chance, pourrait-on croire, de concurrencer les Silicon et autre Indigo. Et pourtant, quelle beauté et quel talent nous sont révélés à travers les clips vidéo de cet Américain ! Ceux-ci, gérés par Director et réalisés sur des logiciels comme Adobe Premiere et Photoshop sont un mélange d'images et de sons de cultures différentes, dans un va-et-vient perpétuel. Et en plus, c'est interactif ! Prenons l'exemple le plus intéressant : il s'agit d'un clip appelé Undo Me. La chose traite, comme dit le "translater" (oups, sorry Allgood !), des relations amoureuses d'une jeune fille–ayant déjà passé le stade de l'acné et attendant impatiemment sa majorité (17 ans, quoi !) – au travers d'une chanson. Avant toute chose, la jeune fille (vous !) doit "se" choisir un partenaire parmi quatre spécimens masculins, chacun ayant un métier, des habitudes, un appartement et un


COPYRIGHT GRIBOUILLE

lit différents. Puisque vous incarnez cette jeune fille, vous devez décider de ses attitudes. Exemple : vous êtes au pieu avec votre Jules (ou Robert, s'il s'appelle Ro-






COPYRIGHT GRIBOUILLE

bert), et, sournoise que vous êtes, vous jetez un coup d'œil dans le porte-feuille posé sur la table de nuit. O rage, ô désespoir, ô curiosité ennemie : vous n'avez tant vécu que pour voir cette infamie ! Eh oui ! Vous découvrez une photo d'une AUTRE, une rivale ! Alors vous le giflez en lui crachant au visage, ou, magnanime, vous lui pardonnez et vous vous abandonnez avec délices aux joies de l'amour ? À vous de voir, de choisir, sachant qu'une option vous permet de revenir au début, si vous découvrez qu'il est sado-maso ou pire... timide ! Undo Me (abandonne moi) sera commercialisé sur PC-CD et Mac-CD en septembre. Évidemment, on s'éloigne un peu de la réalité virtuelle, mais l'interactivité est plus que présente. Interrogé sur la place croissante prise par les images de synthèse dans la réalisation des films dits traditionnels, John Sanborn rejoint Didier Pourcel en nous révélant :"Les images de synthèse et la réalité virtuelle donneront un nouveau souffle au cinéma, qui en a bien besoin, mais n'empêcheront pas la sortie de films tels qu'on les connaît actuellement". John était accompagné par Stephen Sarazin, créateur d'un département multimédia de l'ESEC, école spécialisée dans les métiers du cinéma, et de Philippe Quéau, big boss d'Imagina. Selon lui,"ces nouvelles technologies ont mis en place de nouvelles façons d'aborder la réalisation d'un film". Nous avons pu assister à un impressionnant "Duel" en images de synthèse, confrontant un humain à un monstre à la plastique douteuse, fruit des efforts d'Acclaim en imagerie de synthèse. Cette présentation, supervisée par Ignacio Ramonet, directeur du "Monde diplomatique", a été suivie par un débat public ayant trait à la création de réseaux mondiaux, les fameux CyberSpace, où les gens du monde entier pourront dialoguer et travailler ensemble, sous la forme de clones de synthèse. "Ces réseaux ne sont pas fictifs, insiste Philippe Quéau, et n'importe qui peut brancher sa bécane sur Internet ou Compuserve, accéder aux bases de données des universités du monde entier, pour le prix d'un abonnement et d'une carte Modem." Mais le corps du débat repose sur les dangers de piratage et de détournement de l'information : cette question est revenue plusieurs fois dans le public. Imaginez un peu ! N'importe quel bricoleur pourrait se fabriquer un clone de Bill Clinton (c'est pas dur : un saxo, une moumoute comme celle de Gildas et un dentier immaculé...), et transférer sa note de téléphone (on peut toujours rêver) sur le compte de la Maison Blanche ! Heureusement, les mecs qui s'occupent de notre futur virtuel sont aussi des artistes et se contentent de nous faire rêver. C'est sur cette note optimiste que s'est clos le débat, et c'est donc là que je vous laisse. À bientôt sur les lignes du téléphone : si vous y voyez un sosie de Richard Gere enlaçant une Sharon Stone plus vraie que nature, vous saurez que c'est moi (Richard Gere, pas Sharon Stone) !

Romain Poirot


COPYRIGHT GRIBOUILLE

INTERVIEW : DIDIER POURCEL



Didier Pourcel, réalisateur de "20 000 Lieues sous les mers", était présent le 5 avril dernier à la FNAC des Ternes, une excellente occasion de faire le point sur son long-métrage après la consécration d'Imagina. Romain Poirot s'est donc fait un plaisir d'interviewer ce cinéaste du futur pour Joystick.

JOYSTICK : Qu'est-ce qui vous a poussé à choisir Richard Borhinger pour le rôle principal de "20 000 Lieues..." ?

Didier Pourcel : Dès que j'ai commencé à rédiger le scénario, j'ai pensé à Richard pour ce rôle. Nous avons déjà fait deux courts-métrages ensemble et nous nous sommes très bien entendus. Ce choix était donc un prolongement de notre travail commun.

Joy : Il y a quelques années, réaliser un film grand public de synthèse semblait quasi impossible. De quel budget disposez-vous ?

D. P. : Pour l'instant, nous disposons d'environ 30 millions de francs, ce qui est à peu près le budget d'un long-métrage "normal". Gribouille, ma société, en finance le quart. Nous avons réussi à créer des algorithmes qui allègent considérablement le coût final. L'automatisation de l'animation, à partir de mouvement réels, simplifie considérablement notre tâche. Il est très important qu'on sache que les personnages que l'on voit à l'écran ne sont pas de bêtes clones, mais des acteurs à part entière. Je considère ça comme une autre caméra, tridimensionnelle. La manipulation existe depuis les débuts du cinéma, et le risque de manipulation est le même ici. J'ai pris Borhinger, parce que j'avais envie que ça soit lui qui joue, pas un clone dépersonnalisé.

Joy : Vous vous considérez comme un précurseur ?

D. P. : Bien sûr. Je suis un avant-gardiste, mais reste en même temps très conservateur sur la partie création. Au contraire de ce qui c'est dit ce soir, je ne pense pas que le cinéma soit mort.

Joy : John Sanborn m'a dit qu'il pensait plutôt à un souffle nouveau pour le cinéma traditionnel.

D. P. : Évidemment ! Il y aura toujours des partisans de la pellicule et de la caméra 24 images/seconde ! Ce n'est pas un mal.

Joy : Avez-vous des projets, votre aventure sous-marine une fois terminée ?

D. P. : Bien sûr ! Imagina nous a fait beaucoup de publicité. Gribouille a déjà réalisé une pub pour Peugeot, ainsi qu'un court-métrage avec Jean Rochefort. Tout cela amène de nouveaux projets, de nouvelles idées qui n'étaient pas prévues...

Joy : À quoi vous fait penser l'abandon (ou le gel) provisoire d'un projet comme "Starwatcher" dirigé par le dessinateur Moëbius ?

D. P. : Eh bien, je suis triste car nous nous battons tous pour la même chose. Ce genre de cinéma a besoin de gens de talent, et je trouve dommage que ce type de projet soit bloqué par des problèmes financiers. C'est excitant d'être le premier à faire ce genre de film, mais au-delà de ça, il faut y voir la défense d'un nouveau type de cinéma et se serrer les coudes pour prouver que ce cinéma-là peut exister.

Joy : Cela reflète-t-il un manque de confiance de la part de l'industrie cinématographique ?

D. P. : Oui, et c'est un peu normal. Il y a un an, j'ai essayé de réaliser le montage financier de"20 000 Lieues sous les mers"". Tout le monde m'a dit : "C'est génial, vous avez raison, prouvez-nous que ça marche", ce qu'on peut difficilement faire sans moyens financiers. Des gens comme Gir-Moëbius, Philippe Druillet (avec moi-même) ont fait leur possible pour que ça devienne une réalité.

Joy : Quand votre film sortira-t-il ?

D. P. : Nous avons travaillé pendant un an sur la recherche d'algorithmes performants et de nouvelles techniques. Le résultat, vous l'avez vu tout à l'heure. Maintenant, il nous faudra à peu près un an et demi pour réaliser le montage financier et le film proprement dit.

Joy : Pouvez-vous expliquer le "Big Bang" de la réalité virtuelle et de l'imagerie de synthèse en quelques années ?

D. P. : Cela s'explique, à mon avis, par une demande du public, mais surtout par la disponibilité d'un outil performant. Ce que fait John Sanborn sur son Quadra est impressionnant. Les machines sont de plus en plus puissantes, et nous en profitons. La différence entre ce que je fais et des travaux comme ceux de l'INA ou de Media-lab, c'est l'absence de temps réel. Mais les deux sont complémentaires, et une bonne maîtrise du temps réel passe par une connaissance approfondie du différé.

Joy : Eh bien merci, et bonne plongée !



CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

CACHEZ CE CD QUE JE NE SAURAIS VOIR !



Comme vous l'expliquait Moulinexxx dans le dossier "Mon micro se met au X" d'il y a deux mois, la CD32 faisait jusqu'ici figure de parent pauvre dans le domaine des programmes "éducatifs" d'un genre un peu spécial, face à la pléthore d'images coquines disponibles sur PC et Amiga. Voilà une lacune comblée avec la sortie de Sexual Fantasies sur CD32. À l'instar des autres imports de la société française Phoenix DP, il s'agit là d'une gigantesque compilation regroupant des centaines de photos et films digitalisés mettant en scène divers Adam et Eve dans leur tenue d'apparat. Attention, soyez prévenus, ces digits sont vraiment très "hard", on ne fait pas ici dans l'érotisme, loin s'en faut (pour tout vous dire, j'ai eu un mal fou à trouver un écran susceptible d'être publié ici, l'extrême majorité d'entre elles étant vraiment trop "explicites"). Le CD se décompose en deux parties, la première regroupant toutes les photos digitalisées, tandis que la deuxième contient moultes séquences digitalisées. Si je n'ai rien à reprocher à la première, la qualité des digits en haute et basse



résolution étant excellente (mais pas AGA !), la deuxième me laisse en revanche un peu perplexe. En effet, la qualité de digitalisation de la plupart de ces petits films est assez médiocre, et beaucoup d'entre eux sont en noir et blanc. De plus, une grande partie de ces mêmes séquences nécessitent l'emploi d'un clavier pour être interrompues, clavier dont ne dispose évidemment pas la CD32 ! En clair, cela veut dire que l'on est constamment obligé de rebooter la machine pour avoir de nouveau accès aux menus, ce qui est tout de même assez contraignant. En dehors de tout cela, pas de problème, le contenu de ce CD est bien à la mesure de ce que l'on attendait, et il y a là de quoi vous rincer l'œil pendant des siècles entiers.

TRAIT D'UNION

Le premier kit de connexion CD32/A1200 vient de voir le jour en Angleterre. Tous les possesseurs des deux machines vont enfin pouvoir effectuer des transferts de fichiers et récupérer les logiciels qui les intéressent parmi la foultitude de CD regroupant des programmes du domaine public tels que CDPD, NowGames1,2,3 ou Multimedia Toolkit. Fabriqué par une société du nom d'Index, le kit transfère les données par câble série, ce qui signifie qu'il n'est pas particulièrement rapide, mais beaucoup moins onéreux (moins de 500 francs) qu'un nouveau lecteur de CD-Rom pour votre ordinateur. Il ne nous reste maintenant plus qu'à attendre qu'un distributeur français daigne l'importer – ce qui ne saurait tarder – pour vous livrer un test complet de cette interface très attendue.





THE HORDE VERSION MPEG

Les jeux dédiés à la carte ReelMagic sur PC sont une denrée rare. The Horde, testé il y a deux mois dans sa version CD-Rom PC, rejoint ce cercle très fermé. Les changements concernent bien entendu les séquences vidéo qui sont, pour le coup, d'une qualité quasi parfaite : 32 000 couleurs, plein écran... Le jeu reste quant à lui identique à l'original.



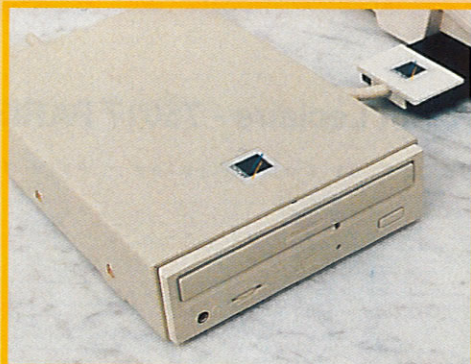


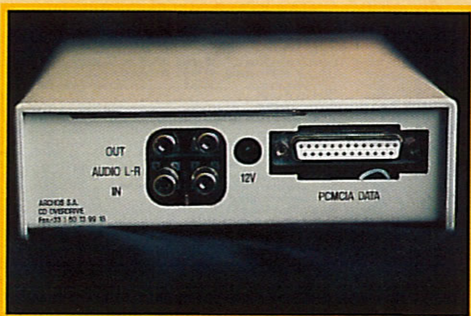


DÉJÀ UN CONCURRENT POUR LE CD 1200 !



C'était fatal ! Devant les éternels atermoiements de Commodore au sujet de la sortie du lecteur de CD-Rom A1200 compatible CD32, il était inévitable qu'un développeur opportuniste tente sa chance et vienne mettre fin à l'attente de très nombreux possesseurs d'A1200. C'est donc Archos, qui, le premier, vient occuper le créneau. À l'instar de beaucoup d'autres produits de cette dynamique petite société française, l'Overdrive CD exploite, pour sa connexion avec l'A1200, le port PCMCIA, ce qui permet de laisser libres les ports série et parallèles, et d'autoriser ainsi son fonctionnement simultanément avec celui de votre disque dur IDE interne. Pour ce qui est du lecteur de CD, il s'agit d'un très classique Mitsumi AT FX001D double vitesse (cette dernière culminant à 330 Ko par seconde), l'un des CD-Rom les moins chers de l'univers PC. Archos a donc adapté une sortie PCMCIA sur ce lecteur et développe en ce moment la partie logicielle permettant d'émuler la CD32. Attention cependant, l'A1200 étant sensiblement différent de la CD32, la compatibilité n'est pas garantie à 100 %, bien qu'Archos travaille actuellement d'arrache-pied à réduire autant que faire se peut les risques d'incompatibilité. Nous avons notamment vu tourner quelques séquences de Microcosm, qui est sans doute le jeu de la CD32 le plus difficile à adapter. Cela permet d'être relativement optimiste quant au taux de compatibilité futur. L'Overdrive CD sera également compatible Photo-CD (dans un deuxième temps), CD Audio, et CD+G. Signalons, enfin qu'un module FMV est prévu pour la fin de l'année : voilà qui dote l'Overdrive CD d'un atout non négligeable face au CD1200, Commodore ayant estimé "impossible" l'implantation d'un tel module sur CD1200. Voilà donc une excellente nouvelle pour les possesseurs d'A1200 ; mais il subsiste tout de même un défaut de taille : le prix. L'Overdrive sera en effet vendu dans un premier temps au prix public de 2 490 francs, voilà qui fait un peu cher pour un Mitsumi qui n'excède pas 1 000 francs sur PC. Ce prix pourrait être revu à la baisse par la suite, si suffisamment d'unités sont vendues pour amortir les frais de développement engendrés par la recherche de la compatibilité CD32. L'Overdrive CD devrait être prêt très prochainement, il nous sera sans doute possible d'en faire le test complet dès le mois prochain.





••• TELEX • TELEX • TELEX ••• Darkseed, le jeu de Cyberdreams "désigné" par H. R. Giger (le créateur de "Alien") est annoncé en version PC CD-Rom avec les voix digits en français. Cool, non ?•••

••• Toshiba prépare une version portable de la 3DO. L'engin est prévu pour être installé dans une automobile. Comme il est peu probable que les conducteurs jouent, on peut supposer qu'il y a de la cartographie électronique dans l'air.••• TELEX • TELEX • TELEX

Y A-T-IL UN FILM POUR SAUVER LE CDI ?



Plus les mois passent, et plus les possesseurs de CDI équipés de cartes Full Motion Video ont de quoi en avoir gros sur la patate, comme on dit chez moi. Où est la pléthore de films en Digital Video annoncée par le constructeur hollandais ? Nul ne le sait, et ce ne sont pas les quelques productions disponibles à l'heure actuelle qui vont faire décoller les ventes de cartes FMV ! Bref, trêve de mauvaise humeur, j'ai tout de même une très bonne nouvelle à vous annoncer, avec la sortie en Digital Video de l'excellent "Y a-t-il un flic pour sauver le président ?" (pour les anglophiles, "Naked Gun 2"). Si vous ne connaissez pas encore les productions "Y a-t-il...", si vous n'êtes pas encore familiarisé avec les aventures du lieutenant Frank Drebin, sachez qu'il s'agit de parodies de polars à mourir de rire, hautement recommandées par toute la rédaction de Joystick. A bon entendeur, salut !



"NOW GAMES 1,2,3"



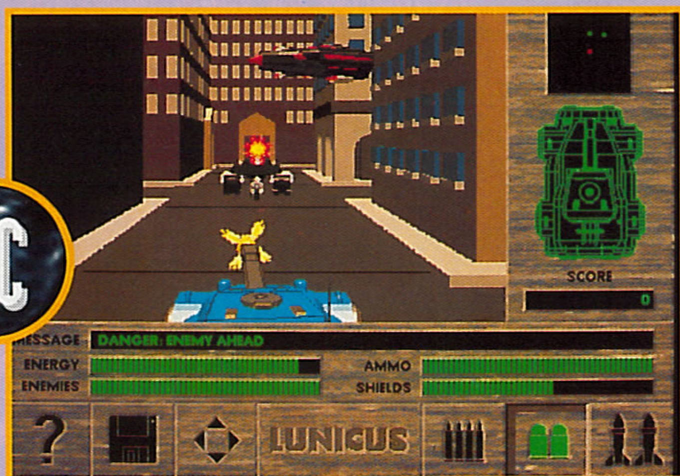
La dynamique société paloise Phoenix DP continue sur sa lancée et nous propose à présent trois nouveaux CD intitulés Now (that's what I call) Games 1, 2, et 3. Chacune de ces compilations regroupe plus de 100 jeux du domaine public ou shareware, plus quelques démos et animations diverses. À peu près tous les styles de jeux sont abordés, du Tetris au casse-briques en passant par le shoot'em up ou la course de voitures. Bien évidemment, ces programmes sont de qualité inégale, le meilleur côtoyant le pire. À cet égard, je vous recommande particulièrement Hellzone (NowGames 3), un shoot'em up d'une qualité égale à ce que l'on peut trouver dans le commerce, ainsi que l'adaptation micro du jeu de plateau Diplomacy (NowGames 1). Attention, bon nombre de ces softs requièrent une souris pour fonctionner, il vous faudra donc en faire l'acquisition au préalable. Il n'en reste pas moins que ces compilations offrent un rapport qualité/prix rarement égalé : 199 francs la centaine de jeux ! Les nostalgiques des premiers balbutiements de la micro ont là de quoi trouver largement leur bonheur, avec des rééditions de vieux hits tels que Tempest, Astéroïds, Galaga, Defender et autres PacMan à gogo.
Je suis donc beaucoup plus enthousiaste que le mois dernier quant à l'avenir de ces compilations, même s'il subsiste quelques jeux ne fonctionnant qu'au clavier, ce qui les rendra inaccessibles pour vous... jusqu'à la sortie de la station d'accueil !



UNIVERS LUNI

Paramount Interactive va bientôt nous entraîner dans une aventure sur CD-Rom PC. Le jeu consiste à échapper à des extraterrestres. On n'en sait pas plus, alors on n'en dira pas plus.

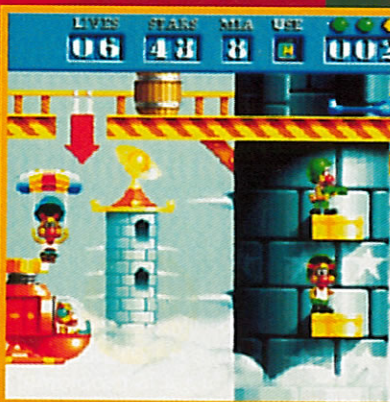




PUTTY SQUAD

AMIGA CD32

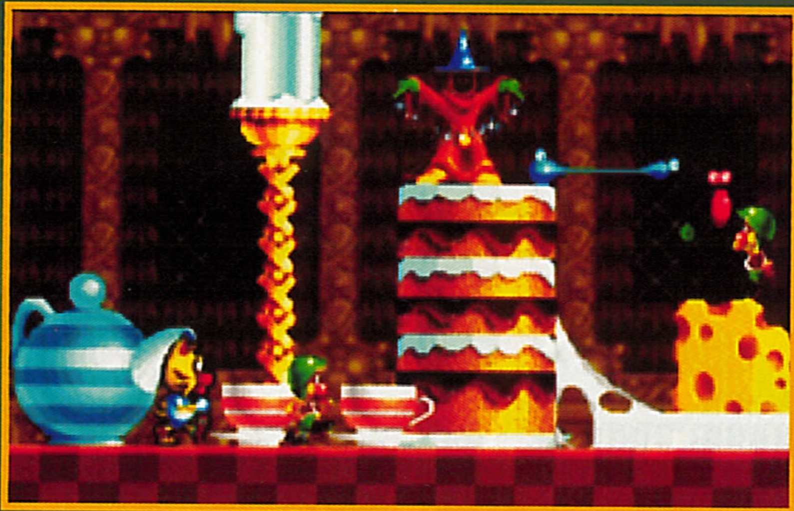
SYSTEM 3
PREVU SUR AMIGA 1200
JUILLET 1994





Vingt ans ont passé depuis la guerre qui opposait les Putty au magicien Scatter flash. On se souvient que le pays des Putty était occupé par des troupes de T200, et des carottes Terminator de sinistre mémoire. Depuis, des troupes sont venues s'ajouter aux occupants, commandées par le Commandant Napalm, un chat. Oui, je sais, c'est complètement débile comme scénario, mais il est tard, on est tous très énervés, alors on se calme, on fait comme s'il était normal que des chats utilisent des carottes robots et on continue. Histoire d'équilibrer les forces, Super Putty arrive à la rescousse, aidé par son ex-adversaire Dweezil (un chat, donc). L'idée, c'est de sauver les Putty qui sont dans la zone occupée, les Putty de couleur rouge, s'entend. C'est décidément un jeu bizarre. Pour cela, vous allez pouvoir utiliser un déguisement de Groucho Marx (ben voyons !). Bon, avec tout ça, autant que vous sachiez que c'est en 256 couleurs, très beau et qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes qui comporte 10 niveaux. C'est dommage qu'il ne s'agisse pas d'un jeu de rôles, parce que ça doit donner, une attaque de carottes Terminator !

DEREK DELA FUENTE



Dragon







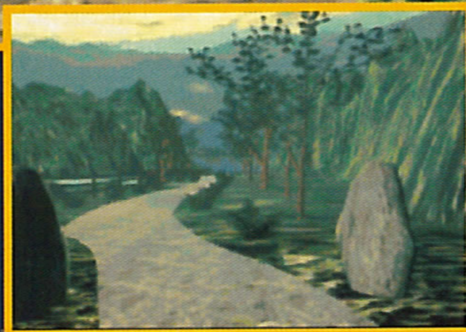
MINDSCAPE
PREVU SUR
PC CD-ROM/3DO
DEBUT JUILLET

Le titre de Dragon Lore ne vous dit rien, alors qu'il vous semble reconnaître les photos ? Rien d'étonnant à cela, puisqu'il s'agit de Dragon Tales, l'un des fabuleux jeux que prépare Cryo. Et bonne nouvelle, ce jeu ne va plus tarder, puisque vous devriez en profiter cet été. La première chose remarquable – et remarquée – concernant Dragon Lore, est bien évidemment sa qualité graphique. On a beau se dire qu'on en attendait pas moins de la part de Cryo, mais quand même, le choc est saisissant. Tous les graphismes ont été réalisés avec l'indétrônable 3D Studio et même si leur résolution reste le traditionnel 320X200, on n'en est pas moins étourdi par leur fascinante beauté. Les décors sont plus somptueux les uns que les autres, alliant vastes étendues sauvages brumeuses et salles exiguës obscures. Grâce aux huit directions des déplacements, on peut admirer à loisir le moindre recoin de chaque lieu... et il y en a tout de même près d'une centaine ! Chaque changement de lieux majeurs s'effectue par une séquence d'animation précalculée (à la 7th Guest), d'une rapidité spectaculaire. Ces animations devraient en principe tourner à 18 images/seconde sur un lecteur double vitesse et 10 images/seconde sur un lecteur simple vitesse... c'est vous dire ! Tout comme l'environnement, tous les personnages rencontrés sont d'une impressionnante finition, même si l'on peut regretter une certaine pixelisation à leur approche – mais les graphistes ont promis de se pencher plus sérieusement sur le problème. Pas moins d'une trentaine de personnages ont été ainsi élaborés – dont treize personnages non joueurs avec qui il faudra discuter. Et pour une fois, on a enfin droit à des monstres plus originaux que les habituels nains et autres orques... Leur animation relève de l'exploit, tant elle est réaliste, fluide, rapide et variée... en un mot magnifique. Celle du principal monstre se décompose en pas moins de 280 images ! Mais toute cette richesse graphique a pour principal objectif de servir un scénario béton, pas très original, mais béton. Pour résumer, vous incarnez un berger tout ce qu'il y a de plus paisible, qui, un beau jour, découvre que celui qu'il croyait être son père n'est en fait qu'un tuteur. Vous êtes en réalité le descendant d'un des puissants Chevaliers Dragons, cercle élitiste de











Lore

guerriers redoutés. Votre dessein – et destin – sera évidemment de prouver votre hérédité. Vous devrez pour cela affronter les pires ennemis, surmonter les épreuves les plus douloureuses, résoudre des énigmes les plus retorses. On est héros ou on ne l'est pas. La grande originalité de Dragon Tales est qu'il propose toujours une alternative à chaque décision : vous pouvez faire du rentre dedans et affirmer votre qualité de "grosbill", ou vous pouvez manœuvrer en douceur et prouver votre sagesse. Votre attitude sera déterminante quand, arrivé au terme de votre quête, vous devrez affronter vos pairs, les Chevaliers Dragons themselves. Dragon Lore étant avant tout un jeu de rôles, il faudra bien que vous l'assumiez, ce rôle, quel qu'il soit. On retrouve les caractéristiques habituelles, à savoir les points de vie, les points de magie, la puissance d'attaque, la fatigue, l'encombrement, l'expérience... La magie justement, si elle n'est pas encore intégrée dans le jeu à l'heure actuelle, sera purement runique : comme dans Ultima Underworld, il faudra composer chaque sortilège grâce à une combinaison de pierres runiques. L'interface, vous l'aurez compris, exploite efficacement la souris et présente une vue subjective entrecoupée de séquences animées. Enfin, l'ambiance sera des plus enivrantes puisque la bande son ne sera composée que de trois thèmes musicaux, au profit de bruitages en tous genres. Support CD oblige, Dragon Lore bénéficiera de voix digits synchronisées avec l'animation des bouches des personnages. Si les délais sont respectés – il reste fort à faire –, on risque d'avoir un été chaud, très très chaud..

Calor







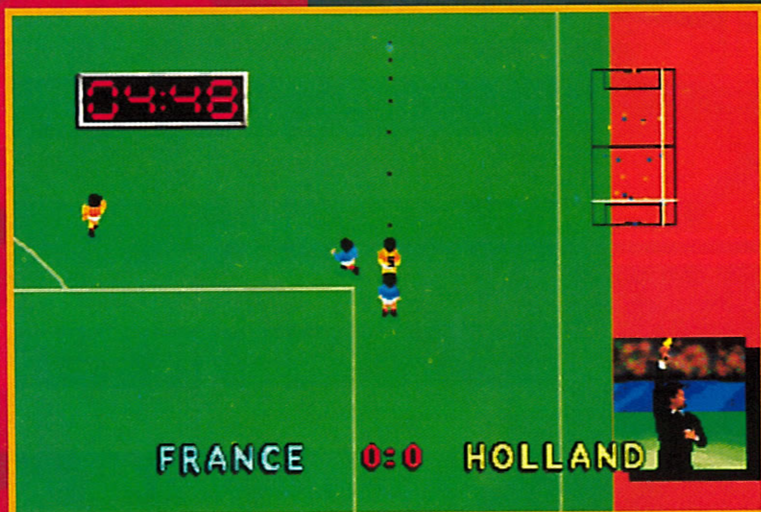




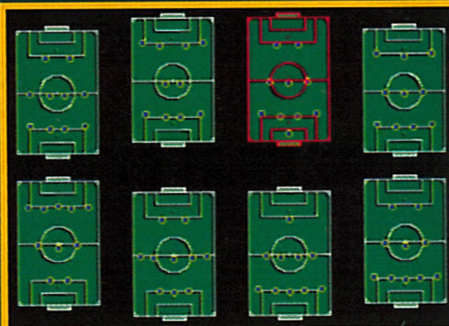


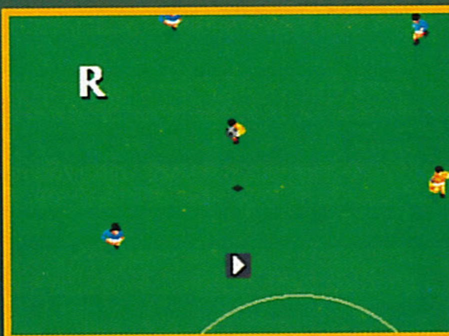


STRIKER PRO



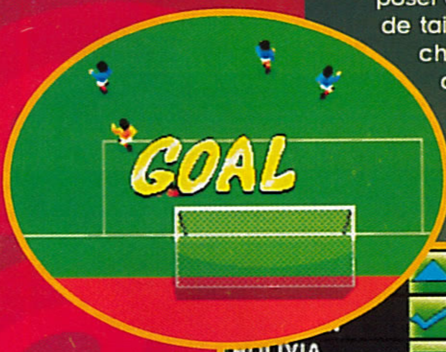
PHILIPS
PREVU SUR CD-I
SEPTEMBRE 1994



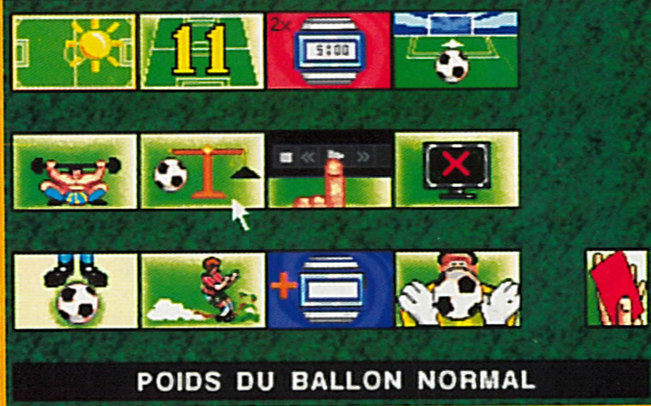


Philips CD-i

La Coupe du Monde arrive et avec elle une flopée de jeux de foot. Le CD-I n'est pas épargné avec StrikerPro. A priori, la réalisation de ce style de programme n'est pas sans poser quelques problèmes... et de taille. Inutile de se le cacher, le lecteur de disques interactif de Philips n'affiche pas de fabuleuses capacités, dès qu'il s'agit de sprites ou de scrollings.







L'angoisse se dissipe heureusement très vite et force est de constater que StrikerPro mérite que l'on s'y intéresse de très près. Lorsque je jouais au foot, on me surnommait "Le Pelé Négatif" dans mon club. Non pas à cause de mes ondes négatives, mais plus simplement parce que j'étais tout blanc et complètement nul. Mais revenons à StrikerPro. Le jeu débute par une présentation en 3D sympathique suivie d'une page d'écran plutôt douteuse. Il est vrai que ce programme, développé à l'origine sur micro-ordinateur, ne bénéficie aucunement des capacités graphiques de la machine. Plutôt habitué à des pages écrans en 16 millions de couleurs, me voici devant 32 couleurs tout au plus, avec des gros pixels en prime. On dirait un ballon de foot en gros plan, tiens ! Espérons que cela change par la suite. La seconde page vous convie au choix de votre langue, puis à un menu principal à partir duquel il vous sera possible de sélectionner la gestion des équipes, la participation à la coupe ou bien aux éliminatoires, ainsi que le paramétrage de diverses options telles que l'humidité du terrain, le niveau de contrôle de la balle, la difficulté, le tir au penalty, le ralenti automatique, l'autorisation de passes vers l'arrière, etc.

Bien que StrikerPro accepte deux joueurs simultanément, cette option n'était pas valide dans la préversion testée. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il vous faudra disposer d'une seconde manette (non infra-rouge) reliée sur le port arrière du CD-I. Sinon, l'animation est plus qu'honorable, avec un scrolling assez fluide et un maniement aisé des personnages, sauf avec la commande infra-rouge. Certes, il faut tout de même un temps d'adaptation pour en découvrir toutes les subtilités, mais cela reste accessible à tous. Le soft gère bien entendu les corners, touches et penalties, ainsi que toutes sortes de lobes ou de dribbles. On peut toutefois regretter l'absence d'un radar comme on a l'habitude d'en voir dans les jeux de foot sur micro. Bonne idée en revanche, vous pourrez appuyer sur le second bouton de la manette pour interrompre la partie et revoir ainsi les statistiques de votre équipe ou un ralenti de l'action précédente.

Les autres équipes participant à la Coupe seront dirigées par la machine et vous ne disputerez que les matchs qui vous concernent, les résultats des autres parties étant gérés en tache de fond. Voilà donc un jeu qui s'annonce plutôt bien et qui risque de ravir bon nombre d'utilisateurs de CD-I, pour peu qu'ils aiment le foot. En ce qui concerne les amateurs de lancers d'enclume, c'est plus décevant mais qu'importe.

A Suivre...

LORD CASQUE NOIR

THE 7TH GUEST



PHILIPS
PREVU SUR CD-IFMV
JUIN VO - SEPTEMBRE VF





Philips CD-i

L'adaptation de The 7th Guest sur CD-I ne saurait tarder. Autant vous le dire tout de suite, ce soft plus que célèbre s'annonce comme le meilleur jeu du moment en Full Motion Video. Une vague histoire se déroulant dans un ancien manoir de l'Angleterre profonde, des meurtres en séries, une ambiance effrayante et un septième invité mystère. Autant d'ingrédients qui font de 7th Guest un jeu particulièrement prenant. Entièrement basé sur l'image de synthèse, le logiciel vous offre l'opportunité d'évoluer dans une propriété lugubre où se morfondent les six fantômes des personnes disparues. Votre rôle, en tant que septième larron, consiste à résoudre une vingtaine d'énigmes inspirées de jeux de réflexion. Inverser la position de dix fous placés sur un jeu d'échec ou aligner des lettres pour former une phrase feront bientôt partie des nombreux casse-tête qui vous tortureront l'esprit. Ah si, il y a aussi la feuille d'impôts, mais c'est un autre sujet. Chaque énigme résolue libèrera de nouvelles pièces, jusqu'à ce que vous ayez atteint le grenier de la sinistre demeure. Les graphismes réalisés au départ sur PC pour la version CD-ROM ont été entièrement recalculés pour cette version. Au programme, plus de trente images par seconde en haute résolution et en "True Color" (seize millions de couleurs théoriques). La fluidité de l'animation en surprendra plus d'un ! L'interface reste en revanche identique, avec une possibilité de sauvegarde. Rien à redire non plus en ce qui concerne la bande sonore. MPEG oblige, celle-ci est restituée en 44 Khz stéréo, soit une qualité identique à celle d'un CD audio. Ajoutez à cela que c'est en français et on aura compris que The 7th Guest m'ait relativement impressionné.

LORD CAPE NOIRE

Philips CD-i

Les histoires féeriques de Don-Bluth ne pouvaient trouver meilleure machine que le CD-I de Philips. Équipé de sa cartouche Full Motion Video, ce dernier est à même de restituer le jeu originel dans le moindre détail. Rappelons, pour la énième fois, que ces jeux de café fonctionnent à partir d'un Vidéo Disque Laser regroupant différentes séquences vidéo s'enchaînant dans un ordre logique selon les actions que vous entreprenez. Après Space Ace, voici donc l'incontournable Chevalier Dirk qui ramène sa fraise, ou plutôt qui pointe le bout de son épée, aussi long que celui de son nez. Mais je ne dis pas qu'il a un nez en forme de fraise. Non. Ce brave paladin a pour mission de délivrer l'éblouissante Daphnée, sa fiancée, retenue prisonnière dans le château d'une infâme sorcière. Dès lors, vous devrez diriger Dirk dans des méandres de pièces et de couloirs tout en lui faisant éviter toutes sortes de pièges. Pour cela, il vous faut faire un geste donné - une direction ou un coup d'épée - à un moment précis. Si celui-ci a bel et bien été effectué à l'instant adéquat, la quête continue le plus naturellement du monde. Dans le cas contraire, vous retournez en arrière jusqu'à ce que vous trouviez la solution. Techniquement parlant, cette preview m'a personnellement paru extrêmement fidèle à l'original, tant au niveau du graphisme qu'à celui du son. L'exploitation de la cartouche Full Motion Video permet l'obtention d'un nombre incroyable de couleurs et une cadence d'animation de 25 images/seconde. Le tableau permettant de choisir n'importe quel niveau disparaîtra bien entendu dans la version définitive. Enfin, je dis juste ça pour vous énerver un peu. Cette version de Dragon's Lair s'annonce donc comme l'une, sinon LA meilleure jamais réalisée. Reste le problème de l'intérêt...

LORD CASQUE NOIR

PHILIPS
PREVU SUR CD-IFMV
JUIN 1994





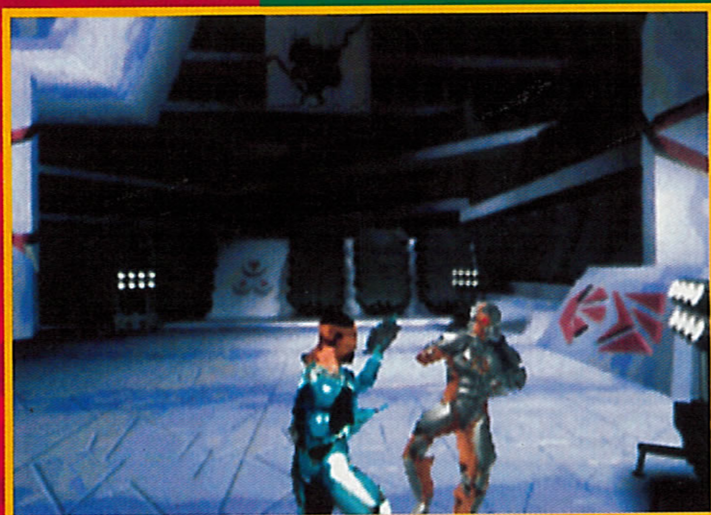
Dragon's Lair

cd rom PC

BIOFORGE

ORIGIN
PREVU SUR
CD-ROM PC • 3DO
JUIN SUR PC





Outre System Shock (cf. interview de Doug Chuch de Looking Glass Technologies, les développeurs), Origin prépare pour la rentrée un autre titre au concept fort original. La firme de Lord British qualifie ce jeu de "film interactif". Conscient des déceptions que l'appellation a pu occasionner par le passé, Origin confirme la véritable interactivité qu'offre Bioforge. Il existe plusieurs façons d'interagir avec le jeu : d'une part, sur les vues de caméras, il faut diriger le personnage qui marche, court, saute et grimpe ; d'autre part, sur une vue subjective, il faut utiliser divers engins : ordinateur, scanner à main, etc. Le jeu débute quand vous vous réveillez dans une cellule, complètement désorienté, amnésique et, qui plus est, mi-homme, mi-robot... bref, vous êtes un cyborg. En fait, c'est un groupe de dangereux criminels, les Mondates, qui s'amusent à capturer les gens pour leurs expériences cybernétiques. C'est qu'ils ont découvert une technologie révolutionnaire issue d'une civilisation alien, qui, utilisée à mauvais escient, peut fabriquer des machines de guerre invulnérables. L'enjeu sera bien sûr de déjouer cette sombre machination. Il faudra d'abord s'échapper, détruire la base, fuir de la planète, puis joindre justement les aliens en question. Bioforge emploie intensivement les angles de vue à la Alone in the Dark. L'équipe de développement a ainsi étudié les techniques purement cinématographiques qui traduisent de façon plus instinctive les émotions basiques : zoom, travelling, gros-plans, etc. Un grand soin a été apporté à l'animation des personnages pour améliorer la fluidité et le réalisme, mais également les effets de lumière qui contribuent énormément à l'ambiance. Dans le même esprit, l'environnement sonore a été également soigné : des thèmes musicaux dignes d'une bande originale de film rythment l'action, et l'emploi de quatre canaux pour les bruitages renforce considérablement l'ambiance. Au même titre que Le Cobaye (malgré la déception pour ceux qui attendaient la version 256 couleurs), Bioforge s'annonce vraiment passionnant. Espérons qu'il n'aura pas besoin de Pentium pour être "correct".

Derek Dela Fuente





CENTRAL INTELLIGENCE

OCEAN
PREVU SUR CD-ROM PC
JUIN-JUILLET

cd rom-PC

Les plus attentifs d'entre vous se rappellent probablement de Floor 13, un jeu où l'on était le chef d'un service d'espionnage et où l'on commanditait des attentats, corruptions, meurtres, campagne de désinformation, etc., pour le compte de son pays (NDLR : on appelle ça "la raison d'état", mais l'état a ses raisons que la raison ignore...). Si l'intérêt était au rendez-vous, il faut bien avouer que la réalisation était plutôt aride. Pour tous ceux qui rêvent de manipuler les masses, Ocean arrive à point nommé, avec un soft au nom très évocateur de Central Intelligence. L'action se déroule sur une île des Caraïbes proche des côtes brésiliennes, Sao Madrigal. Le gouvernement de cette île vient d'être renversé par un dictateur, lors d'un putch militaire. Mais voilà, Sao Madrigal est le plus gros producteur de produits pétroliers et chimiques, et les pays développés — la World Company — avaient investi de colossales sommes dans l'affaire. Une opération à visage découvert pour rétablir la démocratie est politiquement dangereuse, le nouveau président ayant reçu un accueil plutôt favorable de la part des autres nations. Il faut donc mettre en œuvre des actions illicites pour parvenir à rétablir la situation. On peut utiliser la propagande, des actions politiques ou militaires... On dispose d'une équipe composée de trois services (armée, politique et propagande) commandant chacun huit agents qui ont infiltré les autorités et la population locales. Une force de guérilla s'est en effet formée suite au putch, et il s'agira de les manœuvrer en douceur pour en faire de précieux alliés. On le voit, il y a fort à faire, d'autant qu'outre les ressources humaines, il faudra générer aussi les ressources matérielles. Ce scénario passionnant est servi par une réalisation des plus correctes. L'interface est très simple d'emploi, à base d'icônes et d'éléments graphiques. Le plus étonnant est la carte de l'île qui accepte un zoom vraiment impressionnant, découvrant un terrain mappé représentant jungle, rivages, bâtiments, navires, etc. On peut accéder aux informations relatives à chaque bâtiment (palais du président, parlement, bases militaires, aéroports/ports, sièges des mass-media, etc.), grâce à un écran composé d'une photo digitalisée du plus bel effet. D'autres écrans, toujours très graphiques, permettent de contacter rebelles, étudiants, officiels et autres membres du gouvernement, et d'émettre les ordres. On peut espionner une zone ou une personne déterminée, voler du matériel, créer des tracts anti-gouvernement, attaquer les sièges des partis opposants, etc. On le voit, Central Intelligence offre un foisonnement d'options, rendant sa prise en main plutôt laborieuse. Ça promet d'être passionnant !

Calor





PC

Sélection des meilleurs logiciels sharewares de l'année

1 2 3 4 5

TOP 5 JEUX ACTION

1. DOOM
Le jeu de l'année, vous devez débusquer des mutants de sept complexes bourrés de pièges.
L'animation 3D au sommet.



60 Frs

2. XARGON
Un intrépide aventurier part à la recherche de l'aigle sacré et de ses nombreux secrets.
On ne peut plus s'arrêter.



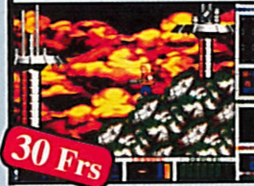
25 Frs

3. RAPTOR
Enfin un Shoot'em up digne du PC avec des animations graphiques et sonores géniales
Tirer sur tout ce qui bouge.



60 Frs

4. DUKE 2
Le héros devra venir à bout de créatures très bizarres pour mener à bien ses missions.
L'épouvante sur son PC.



30 Frs

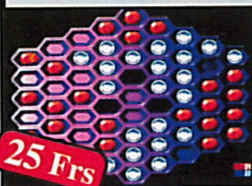
5. SKYROAD
Il faut mener son vaisseau au bout de six parcours parsemés d'obstacles de toutes sortes.
Délire total en 3D.



25 Frs

TOP 5 JEUX RÉFLEXION

1. HEXXAGON
Placez un pion à coté de pions adverses pour les capturer. Le PC est un adversaire de taille.
Superbement bien réalisé.



25 Frs

2. CYRUS
Ce superbe jeu d'échecs n'est rien de moins que la référence des jeux d'échecs sur micro.
On peut tout faire, ça aide.



25 Frs

3. CHINESE
Un jeu de dames chinoises très bien fait, il est possible de valider jusqu'à six joueurs.
L'ordinateur est redoutable



25 Frs

4. TAROT 2000
EN FRANÇAIS
Un excellent jeu de tarot qui permet de jouer seul contre l'ordinateur ou à plusieurs.
Superbe, rien à dire.



25 Frs

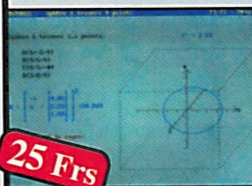
5. YAM'S
EN FRANÇAIS
Le célèbre jeu de dés, c'est le genre de jeu qu'on essaie pour voir et qu'on ne quitte plus.
Encore une petite et j'arrête.



25 Frs

TOP 5 LOGICIELS EDUCATIFS

1. MATH
EN FRANÇAIS
Un programme très complet et en français, l'idéal pour les collégiens, lycéens, étudiants..
De la 6ème à Math Sup.



25 Frs

2. EDUCATIF
EN FRANÇAIS
Les maths de la 6ème à la 3ème en français et très agréable sous environnement windows.
Pour réviser en s'amusant.



25 Frs

3. MENTION
EN FRANÇAIS
Un logiciel d'enseignement pour réviser les conjugaisons et accords des verbes français.
Sous windows, c'est facile.



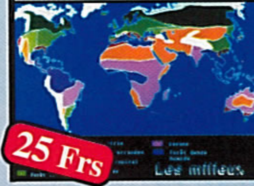
25 Frs

4. CRAYON
Pour les petits, le logiciel idéal pour les habituer le plus tôt possible à l'informatique.
Coloriage, devinette, etc...



25 Frs

5. ATLAS
EN FRANÇAIS
Une révision totale de sa géographie avec des infos sur tous les pays (sauf afrique).
Et en plus, c'est beau.



25 Frs

TOP 5 LOGICIELS PRATIQUES

1. BANQUE
EN FRANÇAIS
Un superbe programme de gestion de compte personnel avec de nombreuses options.
Et en français, ça compte.



25 Frs

2. TOP DRAW
Pour faire de superbes dessins en quelques secondes, il n'y a pas mieux que ce logiciel.
Sous windows, c'est génial.



30 Frs

3. CD PLAYER
Si vous avez un lecteur CD et un carte sonore, vous pourrez écouter vos CD musicaux.
Le PC devient HI-FI.



25 Frs

4. DISK COPY
On a toujours des disquettes à copier, ce programme permet de le faire très simplement.
Attention aux pirates.



25 Frs

5. ASTROLOGIE
EN FRANÇAIS
Un logiciel d'astrologie en français qui permet d'étudier des thèmes, des projections...
La tête dans les étoiles.



25 Frs

TOP 5 EROTISME ET PLUS

1. OBSESSED WILDWEST WILDSEX WHORES
Un lot de quatre animations X de qualité, une bonne demi-heure de cinoche.
(pour adultes)

60 Frs

2. SIMUSEX
Donnez du plaisir à une jeune fille grâce à des accessoires. Carte sonore obligatoire.
(jeu interactif pour adultes)



30 Frs

3. EROTIC
Douze images inédites de jeunes filles dévoilant tous leurs charmes.
(pour adultes)



30 Frs

4. STRIP POKER
Deux jeunes filles vous proposent une partie de poker mais elles n'ont pas d'argent.
(pour adultes)



25 Frs

5. IMAGES X
Encore des images inédites, mais cette fois les jeunes filles ne sont pas seules.
(pour adultes)



30 Frs

3DO

CHIMÈRE OU RÉALITÉ ?

Sortie depuis belle lurette aux États-Unis où elle a reçu un accueil mitigé à cause de son prix prohibitif, la 3DO se fait toujours désirer en Europe. Le lancement officiel n'y est prévu que dans quelques mois (fin d'année pour la Grande-Bretagne, fin d'année + n mois pour la France). Quelques petits mois qui vous paraîtront probablement des siècles, eu égard aux fantastiques capacités techniques que font miroiter ses constructeurs. Reconnaissons toutefois les points positifs de la stratégie marketing adoptée, d'autant plus positifs qu'ils nous profiteront directement. D'une part, 3DO (la firme), a pu juger de sa folie des grandeurs quant au prix de vente, et réajustera en conséquence sa politique tarifaire européenne. La 3DO, la machine, devrait donc en toute logique démarrer en flèche, contrairement aux États-Unis où elle fait plutôt l'effet d'une bombe à retardement. D'autre part, le système d'exploitation de la machine n'a cessé d'être modifié. Le décalage entre les sorties américaine et européenne aura permis aux développeurs de voir venir, et de s'adapter aux dernières améliorations. Au moment où la 3DO connaît un succès fracassant au Japon (dixit le constructeur), il paraît fort opportun de faire le point sur cette machine qui commence à envahir nos rêves.





Interview de PASCAL LUBAN

RESPONSABLE DU PROJET 3DO CHEZ PANASONIC FRANCE.

Nombre d'entre vous se posent des questions à propos du nouveau standard 3DO. Disponible depuis près de six mois aux États-Unis, la Real FZ-1 de Panasonic est à ce jour l'unique machine compatible avec ce standard. Pourtant, sa sortie en Europe ne cesse d'être retardée tout comme les nombreux programmes prévus initialement. Qu'en est-il en réalité ? Nous l'avons demandé à Pascal Luban, responsable du projet 3DO chez Panasonic France.

Joystick : Beaucoup de nos lecteurs s'interrogent sur la date de sortie de la 3DO de Panasonic, en Europe. Pourriez-vous nous en dire davantage ?

Pascal Luban : Je tiens tout d'abord à préciser que Panasonic n'a jamais annoncé officiellement une date de distribution en Europe. La filiale anglaise compte en revanche lancer la Real dans une version Pal à partir de septembre. Le prix ne devrait pas dépasser 450 £ (NDLR : environ 4 500 F).

Joy : Et pour la France ?

P.L. : À ce jour, aucune date n'a été arrêtée. Les raisons sont purement internes à Panasonic. La console est certes disponible sur le marché parallèle, ce qui ne nous ennuie d'ailleurs nullement, au contraire. Nous soutenons avant tout le standard et la diffusion par de petits revendeurs. Quant à notre politique, nous ne tenons pas à prendre les mêmes risques que ceux de Panasonic US. Nous croyons énormément à l'immense potentiel de notre con-sole et nous désirons prendre le maximum de précautions quant au succès de son lancement.

Joy : C'est-à-dire ?

P.L. : La branche américaine de Panasonic tenait en effet à sortir la première machine compatible 3DO en prenant volontairement tous les risques que cela comporte. De par sa complexité, la Real FZ-1 s'avérait très coûteuse à fabriquer et le prix de vente était alors trop élevé. Le deuxième problème résidait dans le manque de logiciels. Depuis la baisse de prix à 499 dollars, les ventes ne cessent de grimper, et des programmes sortent régulièrement.

Joy : Vous avez quelques chiffres ?

P.L. : Pas dans l'immédiat. La seule chose que je peux vous dire c'est que Matsushita a livré 100 000 machines aux revendeurs et qu'il s'en est vendu près de 50 000 en trois semaines au Japon. (NDLR : rappelons que Matsushita est partie prenante dans le projet 3DO. Son immense chaîne de magasins explique la très large diffusion du produit).

Joy : Vous dites que les logiciels sortent régulièrement. Un bon paquet est pourtant très en retard.

P.L. : Ceux-ci sont apparemment liés d'une part à la prudence des développeurs, et d'autre part à la machine elle-même. Novateur sur plus d'un point, le standard 3DO offre d'immenses possibilités et une manière de travailler relativement nouvelle. Les éditeurs préfèrent alors en profiter pleinement, plutôt que d'adapter simplement leurs logiciels existants. À titre d'exemple, la sortie de Road Rash a été retardée au dernier moment pour pouvoir y rajouter des parties de programmes inédites sur les autres plates-formes.

Joy : À ce propos, les logiciels actuels seront-ils compatibles avec la version européenne de la Real FZ-1 ?

P.L. : Les machines européen-nes, standard Pal, pourront lire les CD NTSC avec toutefois une perte de qualité. En revanche, les machines NTSC (vendues en import parallèle) ne pourront pas lire les CD Pal, le système d'exploitation de ces dernières étant légèrement différent. Ceci ne devrait toutefois pas poser de problèmes auprès des possesseurs de machines NTSC, car, a priori, peu de titres existeront en version Pal.

Joy : Venons-en aux extensions. Vous avez des informations à ce propos ?

P.L. : En ce qui concerne la carte MPEG, sa sortie vient d'être retardée. Sinon, Panasonic US mène quelques expériences pilotes avec un modem prochainement disponible et une régie vidéo amateur. Des projets de télévision interactive sont également en cours. La 3DO est une machine très évolutive qui, grâce à sa puissance, permet d'envisager de vastes applications.

Joy : De tels projets sont également annoncés par vos concurrents, je veux bien entendu parler de la Saturn de Sega et de la Jaguar d'Atari.

P.L. : Pour tout vous dire, nous ne craignons pas ces deux constructeurs. Si notre machine est si chère, c'est parce qu'elle est puissante. Or, Atari éprouve de gros problèmes financiers et Sega n'est pas en mesure de produire une machine aussi performante dans la gamme de prix qu'elle pratique. Et puis la 3DO Compagny comprend des partenaires aussi prestigieux qu'Electronic Arts et Time Warner, capables d'assurer le développement de nombreux logiciels. À ce propos, Panasonic vient rejoindre le clan des éditeurs de programmes avec trois premiers softs : un flipper 3D, un jeu de golf et un programme d'un genre nouveau permettant de construire sa maison.

Joy : Au fait, vous placez les machines 3DO sur quel créneau, micro ou console ?

P.L. : Le standard 3DO tend à unir la polyvalence d'un ordinateur avec la simplicité de maniement d'une console. Elle se place donc dans le même créneau que le CD-I, avec la puissance en plus.

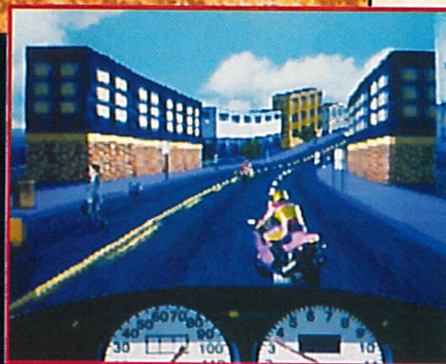
Joy : Une dernière question : quel est votre jeu préféré sur 3DO ?

P.L. : J'apprécie beaucoup Crash'N Burn.

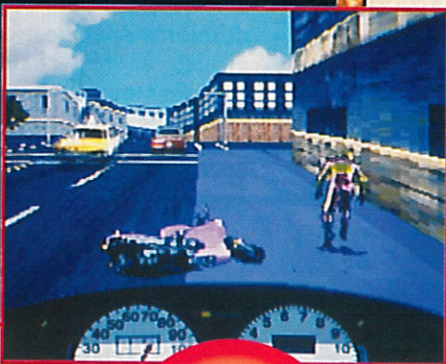
Joy : Merci !

ROAD RASH

Probablement l'un des plus célèbres jeux d'Electronic Arts, présent aussi bien sur console que sur micro, Road Rash fait peau neuve sur 3DO. La principale amélioration porte bien entendu sur les graphismes. Road Rash 3DO profitera pleinement de la puissance graphique de la machine. Les décors en vidéo digit surprennent aussi bien par leur réalisme que par leur variété : ville, canyon, campagne... Ce souci de réalisme se retrouve au niveau de l'animation des sprites, véritablement spectaculaire. Pour renforcer l'approche "télé-ciné", Road Rash bénéficiera de nombreux angles de caméras, accompagnés d'une bande son digne d'un vidéo-clip. Mais Electronic Arts ne s'est pas contenté de forcer sur la technique puisque des éléments nouveaux, comme la gestion de l'argent, ont été ajoutés au jeu. Quand on voit la réussite de John Madden Football 3DO (qui n'aura été que la énième version du jeu), gageons que Road Rash 3DO constituera le sommet de la carrière de ce jeu.









PREVIEW



3DO

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 1994



Interview de CHRIS THOMPSON

DIRECTEUR DU MARKETING EUROPE DE ELECTRONIC ARTS.

Chris Thompson travaille pour Electronic Arts en Grande-Bretagne et est responsable du marketing des jeux 3DO qui sortiront en Europe quand la machine sera officiellement lancée. Electronic Arts établit déjà un catalogue de jeux impressionnant et des autocollants sur les murs de la société clamant "3DO is Electronic Arts - Electronic Arts is 3DO" ("La 3DO, c'est Electronic Arts – Electronic Arts, c'est la 3DO"). Chris, qui a la trentaine, travaille pour Electronic Arts depuis sept ans, trois aux États-Unis et quatre en Grande-Bretagne.

Joystick : Pensez-vous que ç'ait été une erreur de ne pas lancer la 3DO dans le monde entier en même temps, et avec un plus grand catalogue ?

Chris Thompson : La situation idéale aurait été de sortir la 3DO partout dans le monde, en Europe, au Japon et aux États-Unis le même jour avec un bon catalogue de titres. Le système d'exploitation, finalisé très tard, a posé des problèmes à beaucoup de développeurs.La plupart d'entre eux continuaient à travailler selon les anciennes spécifications techniques et ne l'utilisaient pas correctement ; d'autres, ceux qui avaient les dernières spécifications techniques, se dépêchaient pour sortir leur jeu à temps... Ce n'est certes pas une situation idéale, mais c'est la meilleure stratégie de lancement que j'aie jamais vue. À la fin de l'année, la 3DO sortira sur les principaux territoires. Le lancement récent au Japon a été phénoménal ! Les derniers chiffres communiqués sont de 100 000 unités avec 40 000 vendus le premier jour. Un autre facteur important de son succès relatif aux États-Unis : son prix. Il était trop élevé, d'environ 700 $ (3 800 F) et a été abaissé pour atteindre 450 $ (2 450 F). En Europe, on ne devrait pas connaître les mêmes problèmes.

Joy. : De nombreux développeurs importants étaient très enthousiastes vis-à-vis de la machine, mais ils ont changé leurs opinions et restent réservés quant aux systèmes d'exploitation. Qu'en pensez-vous ?

C.T. : Pour comprendre 3DO, vous devez revenir en 1983. Trip Hawkins, le boss de 3DO Company, est un incroyable visionnaire. Comme c'est une figure respectée, il a recueilli de nombreux soutiens de la part de gens importants aux États-Unis. 400 développeurs travaillent actuellement sur 3DO. C'est une industrie extrêmement périlleuse, que celle dans laquelle nous travaillons, et c'est tant mieux. Il existe un nombre tellement élevé de systèmes sur lesquels développer, que c'en est devenu ridicule. En tant qu'éditeur, nous avons parié sur la 3DO. S'il s'avère que nous ayons eu tort, il sera toujours temps de changer. C'est à la fois une décision financière et technique. Nous n'avons jamais perduré dans les anciennes technologies ; au contraire, nous avons toujours voulu être à la pointe. Nous avons été les premiers à supporter l'Amiga, le PC, Sega, etc. Actuellement, nous ne voulons supporter que trois machines 32 bits : la Jaguar, le 3DI et l'Amiga CD32 ne constituent pas des plates-formes idéales à long terme.



Joy. : L'Amiga CD32 s'adresse pourtant à un public plus large que celui de la 3DO !

C.T. : Commodore est en train de faire faillite. Si nous nous mettions à produire des titres pour un marché particulier, cela détruirait notre structure financière. Le seul véritable marché de l'Amiga est la Grande-Bretagne, et ce n'est pas assez grand pour qu'on continue à le soutenir. Il se meurt en France, en Allemagne, etc.

Joy. : Vous croyez... ?

C.T.: Nous avons sorti trois de nos meilleurs titres des deux dernières années sur Amiga : Syndicate, Space Hulk et Desert Strike, ce qui prouve que nous ne sommes pas contre l'Amiga. Mais les temps changent. Les ventes ne sont pas à la hauteur de celles sur PC. Les titres qui ont le mieux marché ont fait 2 000 unités sur Amiga contre 200 000 sur PC. Néanmoins, nous continuerons à sortir certains titres pour l'Amiga.

Joy. : Pourquoi pensez-vous que les jeux ne sont pas d'aussi bonne qualité que ce que l'on en attendait ?

C.T. : Bonne question ! 3DO a admirablement bien su vendre la machine avant même sa sortie, et les espoirs étaient tels qu'on ne pouvait qu'être déçu. Personne n'a jamais vu une telle campagne de promotion. C'est une démarche caractéristique des constructeurs. Tous clament que sa machine est la meilleure. Il faut éduquer le public. Une grande bataille a commencé et il n'y aura qu'un vainqueur. Il faut deux à trois ans pour développer ou optimiser un système, on verra donc de super jeux 3DO l'année prochaine.

Joy. : Quand la 3DO sera-t-elle officiellement lancée en Europe, et comment ? Electronic Arts produira-t-il des produits spécifiques pour l'Europe et quel marché visez-vous ?

C.T. : Au lancement, il y a deux sortes d'acheteurs : les techniciens qui adorent les nouvelles machines, et les nouveaux venus. Ce sont les premiers qu'on essaie d'attirer d'abord. Des hommes entre 20 et 25 ans avec des revenus élevés, qui possèdent généralement d'autres machines comme un PC, une Sega ou une Super Nintendo... Quelle que soit la machine qui sorte, ils se l'achèteront, même s'il s'agit d'un gadget futile. C'est le genre de mecs à dire aux autres : "achète-toi une 3DO, c'est dément !" (NDLT : à Joystick, il y en a un, Lord Casque Noir ; ce n'est pas pour rien s'il adore tester la dernière machine, la dernière carte son). Même si à l'heure actuelle, la 3DO n'atteint pas encore ses consommateurs finaux, sa réputation s'étend. Vous n'avez qu'à lire les magazines spécialisés. La 3DO y est considérée comme une machine très élitiste, mais ce n'est pas grave car nous n'en sommes qu'au début. La prochaine étape sera d'atteindre le grand public, celui des consoles actuelles. À Electronic Arts, nous sommes impliqués dans la 3DO, le PC CD-Rom et la Sega Megadrive. On ne peut pas viser un marché unique. Et puis, s'il le fallait vraiment, nous nous consacrerions plutôt aux États-Unis et à l'Allemagne, qui

présentent la même demande. La meilleure approche est d'avoir des équipes de développement dans les principaux pays comme les États-Unis, la France, l'Allemagne et la Grande-Bretagne. Nous cherchons constamment des développeurs européens. Nous avons de la chance d'avoir des gens comme Bullfrog qui écrivent des jeux "universels".

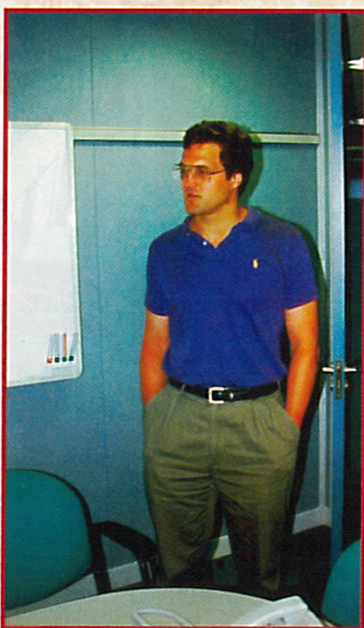
Joy. : Quelles caractéristiques constituent d'après vous les atouts de la 3DO ?

C.T. : La meilleure façon de décrire le système est en fait de le regarder tourner. C'est très impressionnant. La 3DO comporte trois avantages que d'autres systèmes ont également. Elle peut gérer des graphismes très sophistiqués comme ceux de John Madden ou de Twisted. Elle a d'énormes capacités quant au son. Enfin, elle exploite le CD-Rom par défaut.

Joy. : John Madden's Football est une brillante démonstration des capacités de la 3DO. Allez-vous continuer en ce sens ?

C.T. : C'est un bon jeu, c'est vrai. La jouabilité est excellente. Même les gens qui n'aiment pas le foot américain ont été séduits. La jouabilité (le gameplay) est primordial. Quand vous verrez FIFA sur 3DO, vous serez impressionné. Nous avons amélioré un jeu déjà presque parfait avec un système de caméra qui suit le joueur et qui change d'angles pour s'adapter à l'action. Techniquement, ces jeux offrent un environnement réaliste dans lequel vous pouvez vraiment vous plonger. Beaucoup de sociétés utilisent la vidéo, des graphismes fabuleux, etc. Ce que nous cherchons à Electronic Arts, c'est d'abord le gameplay, le reste suivra. Cela n'exclut pas évidemment l'utilisation de joueurs en vidéo digit, les conditions météorologiques, etc. On est très proche de la télé interactive. Si tout le monde avait une Silicon Graphics, on aurait des jeux extraordinaires. Mais il faut rester réaliste quand on produit un jeu. Les améliorations porteront principalement sur les graphismes. FIFA constituera une étape importante pour l'Europe et il sortira pour Noël. Ce que je peux dire en terme de développement, c'est que la 3DO deviendra bientôt la principale machine, car c'est une machine performante. Nous écrirons des jeux d'abord pour elle, puis les adapterons sur PC et les autres machines.

Joy. : La 3DO a l'air beaucoup moins puissante comparativement au PSX et au Saturn. Qu'en pensez-vous ?



C.T. : Personne ne peut savoir comment se comportera une machine jusqu'à ce qu'il la voit tourner. En tant que société, nous ne pouvons pas encore compter sur Sony, car le système n'est pas disponible. Il ne sortira en Europe que dans dix-huit mois. Si c'est une bonne machine, nous la supporterons. Pour l'instant, nous nous consacrons à la 3DO, car elle est là. Sans une confiance aveugle. Nous supportons et supporterons les principaux standards, quels qu'ils soient, c'est tout.

Joy. : La 3DO a été conçue pour devenir un standard. En quoi ses produits différeront-ils de ceux du standard PC ?

C.T. : Reprenons l'exemple de la vidéo. Actuellement, les prix vont de la centaine au millier de dollars. Certaines ont quatre têtes, certaines peuvent enregistrer d'une machine à l'autre, etc. La situation est identique avec la 3DO. GoldStar offre le système de base ; Panasonic, Sony, etc., proposeront le milieu et le haut de gamme. La 3DO apparaît comme un marché gigantesque. Le top sera la machine proposée par AT&T qui intègrera de nombreuses fonctions : téléchargement, cinéma, jeux vidéo... Elle constituera un support de stockage qui restera sous la télé. C'est ce qui différencie la 3DO. Les produits qui seront développés dépendent entièrement des capacités de réseau. Cela donnera de fantastiques possibilités et notamment dans le domaine de l'interactivité. On aura des jeux multijoueur comme Doom, Syndicate... mais c'est encore une autre étape qui ne démarrera à mon sens que dans deux ans.

Joy. : Merci beaucoup.

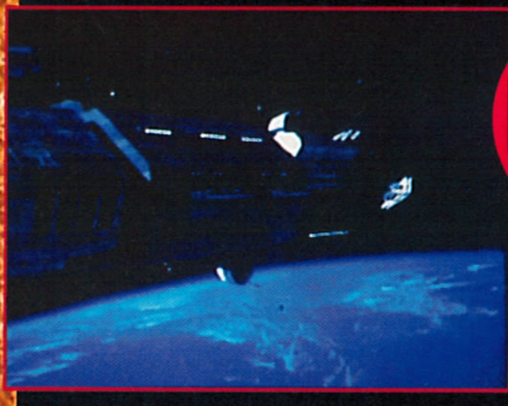
SHOCK WAVE

Un amalgame de vidéo interactif et de graphismes typiquement 3DO à la sauce S.F., c'est ce qui qualifierait le mieux Shock Wave. Ce jeu, qui apparaît au premier abord comme un simple simulateur de vol spatial, se révèle être un véritable film hollywoodien. Certaines vues aériennes emploient du matériel photographique, et la 3D en temps réel transforme cette expérience en un moment unique. Tout le jeu a été développé comme un vrai film, avec des acteurs, un script, un compositeur professionnel, et a requis l'élaboration d'un storyboard complet. Le scénario implique une sombre machination d'une race extraterrestre à l'encontre des pauvres humains que nous sommes. Il faut évidemment tout faire pour éviter cette catastrophe... et "tout" signifie des combats les plus titanesques... Mais trêve de bavardage, on vous laisse baver devant les photos...









PREVIEW

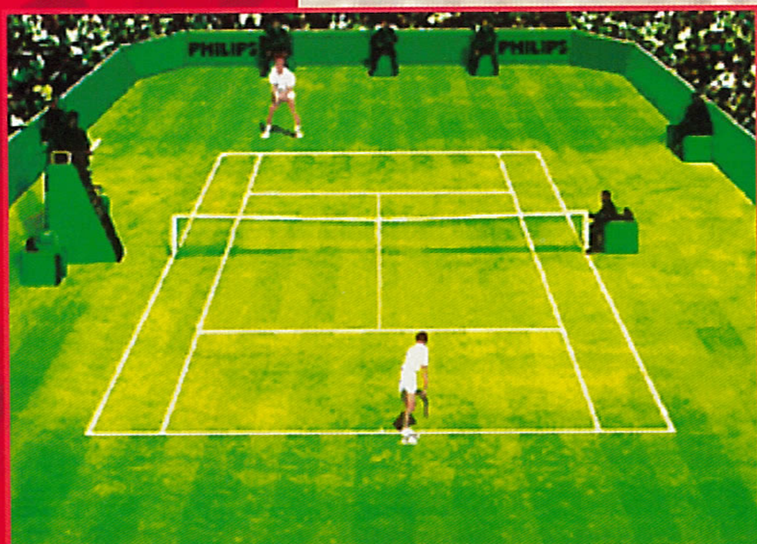


SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 1994





INTERNATIONAL TENNIS open


Le gazon est la surface qui pose le plus de problèmes. Les balles glissent et il faut anticiper chaque mouvement nettement à l'avance.

L'inventeur du Compact Disc Interactif se lance dans l'adaptation de jeux en CD-ROM PC. Une transposition de qualité pour un soft qui manque un peu de fun.



Énorme succès sur le CD-I Philips, le jeu International Tennis Open débarque sur CD-Rom PC. Sa particularité ? Une interface sonore très évoluée, avec notamment la voix du célèbre commentateur américain George Eddy ("vous savez, c'est le jou'naliste qui pa'le avec une drôle d'accente et qui commente le football amérwicain sur Canal Plous"). Bref, un sup'er p'oduit mais qui, comme vous allez le li're, manque un peu de jouabilité.

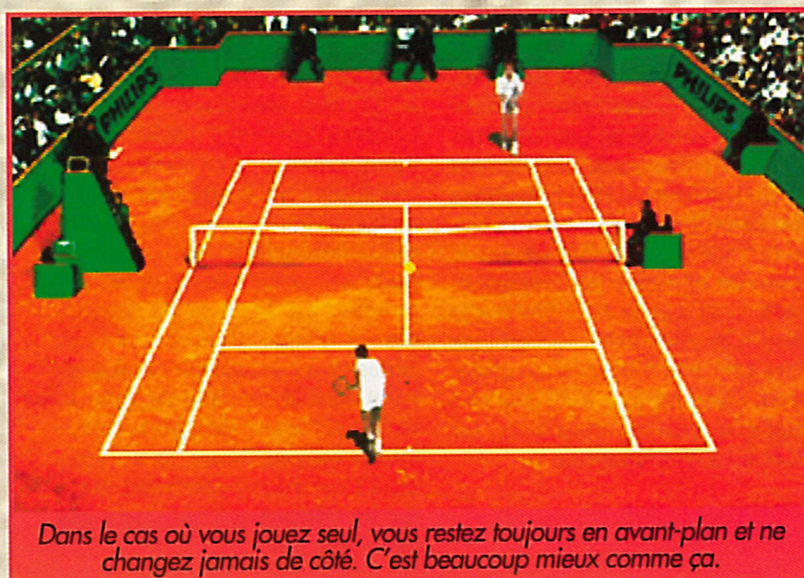
UNE PRÉSENTATION HORS-PAIR

Le moins que l'on puisse dire, mis à part rien du tout, c'est que Philips ne fait pas les choses à moitié. La présentation du produit est superbe jusqu'au moindre petit détail. Par exemple, chaque option vous est clairement expliquée oralement, en français et avec une clarté incomparable. De même, les menus, peu nombreux, sont clairs et explicites. N'importe qui pourra donc prendre le soft en main en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire.

Outre les habituels paramétrages concernant la difficulté du jeu ainsi que le mode de déplacement, vous pourrez prendre part à l'un des trois plus grands tournois du Grand Chelem (Roland Garros, Wimbledon ou Flushing Meadows), disputer un match amical, ou plus simplement vous entraîner. Commençons donc par le début : les déplacements. International Tennis Open vous offre trois modes de "déplacement". Dans le plus simple, vous n'avez qu'à diriger votre personnage sur la balle, celui-ci la frappant automatiquement. Au contraire, vous pouvez décider de taper vous-même le bidule rond et jaune en laissant soin à l'ordinateur de déplacer le monsieur blanc. Enfin, le mode manuel offre bien plus de possibilités quant à la nature des coups, mais demande un minimum d'entraînement. À ce propos, vous pourrez travailler vos placements et vos mouvements en face d'une belle machine lance-balles agréée par la Fédération Française de Tennis, l'organisme "N.F.", la Commission de Bruxelles, l'OTAN... non pas l'OTAN. Enfin, peu importe, une superbe machine somme toute. Si toutefois ce splendide appareil vous intimide, il vous reste l'entraînement au service.

ÇA MANQUE UN PEU DE FUN

Lorsque vous vous sentirez suffisamment à l'aise, vous pourrez effectuer une simple partie ou l'un des tournois. Quelle que soit l'option sélectionnée, vous pourrez jouer seul ou à deux. Dans le cas d'un match amical, il vous suffira


Dans le cas où vous jouez seul, vous restez toujours en avant-plan et ne changez jamais de côté. C'est beaucoup mieux comme ça.

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : TENNIS
NOTICE VF : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTROLE : /

GRAPHISME 18
BRUITAGE 20
MUSIQUE 12
ANIMATION 14
MANIABILITÉ .. 15
DURÉE DE VIE .... /
ORIGINALITÉ ... 17

84%

- ▲ Des centaines de commentaires et des explications orales d'une clarté exemplaire.
- ▲ Les graphismes digitalisés sont superbes.
- ▲ Une présentation générale du produit très plaisante.
- ▼ Une jouabilité moyenne.
- ▼ Une simulation un peu trop "sérieuse" à mon goût. On n'ose plus parler devant l'écran pour ne pas déconcentrer les joueurs, c'est dire.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

ROLAND GARROS LES PRONOSTICS !

L'un des tournois les plus célèbres du monde vient à peine de débuter. Mais au fait, Roland Garros réussit-il aux joueurs français ? Eh bien, pas tellement ! Nous sommes allés voir nos amis de Tennis Magazine pour leur demander quelques statistiques. De 1925, année où le tournoi devient international, jusqu'à nos jours, seuls cinq Français ont remporté le tournoi : Lacoste (1925, 27 & 29), Cochet (1926, 28, 30 & 32), Borotra (1931), Bernard (1946) et Noah (1983) !

QUELQUES INFOS

Le numéro un mondial : À 22 ans, l'Américain Pete Sampras domine le monde du tennis depuis plus d'un an. Avec une avance au classement "ATP Tour" jamais enregistrée jusqu'alors, il n'a jamais pu remporter le tournoi de Roland Garros.

La numéro un mondial : Steffi Graf est largement pronostiquée gagnante par Tennis Magazine avec plus de 26 % des chances. A 24 ans, cette Allemande d'une grande confiance a déjà remporté trois fois le tournoi parisien.

Les challengers chez les hommes : Andre Agassi, qui n'a pas joué l'année dernière, est en grande forme et pourrait remporter le tournoi. Jim Courier, Sergi Bruguera et Andrei Medvedev font également partie des favoris.

Les challengers chez les femmes : Après l'agression physique contre Monica Seles, Steffi pourrait bien être inquiétée par Gabriela Sabatini, les Espagnoles Arantxa Sanchez et Conchita Martinez, l'Américaine Mary Joe Fernandez, ou encore l'incontournable Martina Navratilova.

Qui était Roland Garros ? Un joueur de tennis, bien sûr ! Eh bien, pas du tout : Mr Garros était aviateur. Le 23 septembre 1913, il fut le premier homme à traverser la Méditerranée aux commandes d'un avion. Cette passion lui coûtera d'ailleurs la vie le 5 octobre 1918, la veille de ses trente ans.

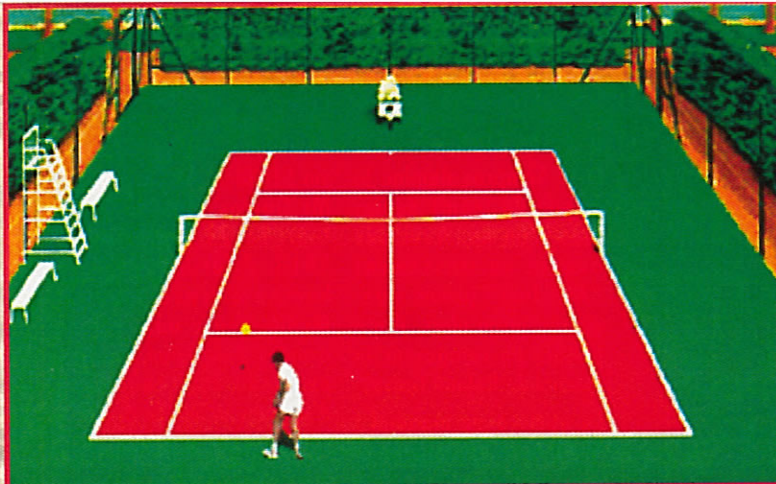
Et si on parlait d'argent ? 48 810 400 francs (!) de prix seront distribués aux 250 joueurs. Le gagnant du tournoi remportera 3 160 000 francs contre 2 930 000 francs pour la gagnante.

Comment suivre le tournoi ? Outre les retransmissions télévisées, vous pourrez composer le 3615 FFT. C'est d'ailleurs l'occasion pour France Telecom d'essayer ses nouveaux "minitels photos" qui devraient remplacer à terme les terminaux actuels.

Enfin, juste pour rigoler, sachez que l'on va utiliser près de 40 000 balles, mais que celles-ci seront revendues par la suite 25 francs la boîte. Il fallait y penser, non ?

Merci à Yannick Cochennec de Tennis Magazine pour son aide précieuse.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157


Une machine splendide qui balourde sempiternellement de grosses boulettes jaunes. Un excellent entraînement pour le mode "entièrement

de définir le type de surface : gazon, ciment ou terre battue, ainsi que votre adversaire si vous êtes seul. Le jeu en comprend quatre (des adversaires), ce qui explique que dans le cas d'un tournoi, vous débutiez directement en quart de finale. Voilà qui devrait enchanter la plupart des joueurs français qui, avouons-le, n'ont que peu l'occasion d'arriver jusque-là.
C'est alors que débute la terrible partie accompagnée des premiers commentaires de Geo'ge Eddy. "Les joueu' sont enfin p'rêts apwès ces quelques échanges de bawll et le match va pouvoi' débouter. C'est Erik Andersen au ser'vice". On se croirait vraiment en pleine retransmission télévisée. Les commentaires sont – une fois n'est pas coutume – pleins d'intérêt et contextuels. Un véwitable plasi'r que d'entendr' ce Geooorge Eddy (NDLR : awete, euh, arrête avec ton accent !). L'autre point marquant concerne la beauté des graphismes. Conçus au départ en 16 millions de couleurs pour le CD-I, leur optimisation en mode VGA 256 couleurs ne souffre pas du moindre défaut. Même les personnages, pourtant à base de digitalisations, bougent bien ! Le défaut viendrait plutôt de la jouabilité. Certes, les sprites bougent bien, mais la frappe est imprécise. Ainsi, renvoyer la balle sur la gauche pour un passing, par exemple, relève plus du hasard que d'autre chose. Idem pour les lobs qui se produisent de temps à autre sans explication valable. Tout ceci dans le mode entièrement manuel, bien sûr. Heureusement, cela reste parfaitement jouable pour qui connaît bien le soft. Hélas, c'est drôlement austère. Pas de foule qui bouge, pas une seule note d'humour ; c'est que ça ne rigole pas tous les jours chez Philips. Tout a été pensé dans la plus grande rigueur. À ce titre, International Tennis Open reste sans conteste la plus réaliste des simulations, mais pas la plus fun. Saluons enfin la parfaite exploitation du support CD, compte tenu de ce qui a été fait jusqu'à présent dans le domaine. Un très bon produit qui en enchantera plus d'un !

LORD CASQUETTE NOIR



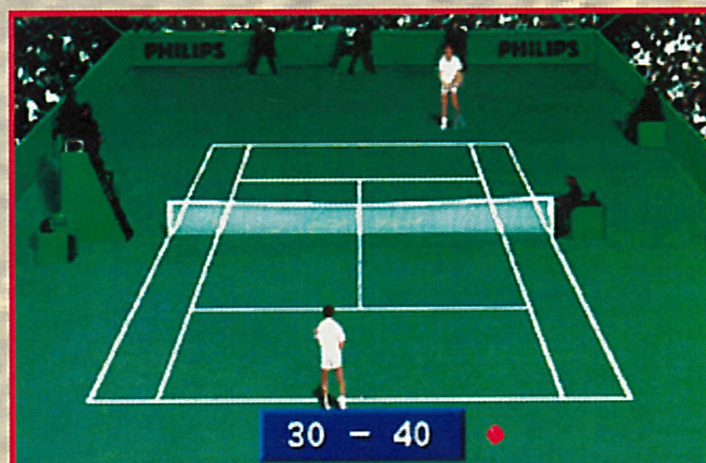
Un film de présentation permet de découvrir le personnage choisi.



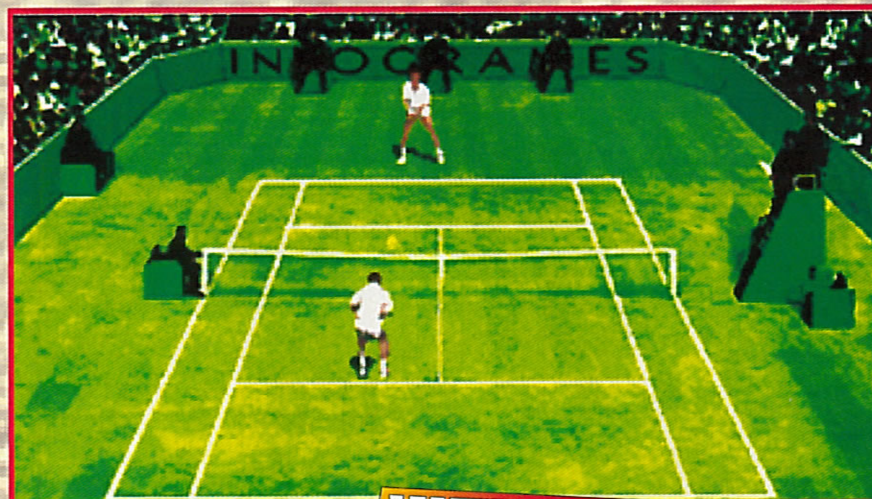
Des écrans agréables, mais qui restent largement en-deçà de la qualité de ceux de la version CD-I.



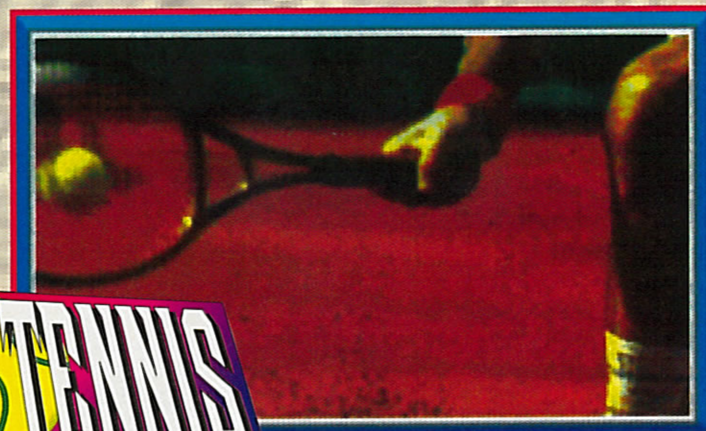
Des écrans de statistiques vous renseignent sur les joueurs, avec en prime les commentaires de George Eddy.



La nature du terrain varie en fonction des tournois. Ciment pour Flushing Meadows, terre battue pour Roland Garros, gazon pour Wimbledon (ou carrelage pour ma salle de bain), chacun possède ses propres caractéristiques.



Il est bien entendu possible d'amortir, de smatcher, de lober... on peut tout faire, mais avec une précision qui laisse parfois à désirer.

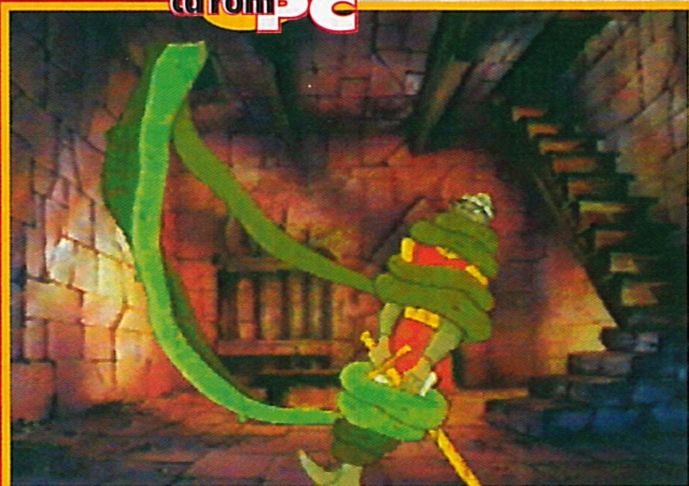


INTERNATIONAL TENNIS open

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

Dragon's Lair

cd rom PC



Voilà l'une des nombreuses façons de mourir dans ce jeu. Là, ce sont d'ignobles tentacules qui vous étouffent !

Dragon's Lair est de retour sur PC, dans une version techniquement impeccable. Hélas ! le jeu en lui-même est toujours aussi creux.

Dragon's Lair est un jeu mythique pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ce fut l'un des premiers jeux de café à exploiter le vidéo-disc : ceux qui l'ont vu s'en souviennent encore avec émotion. Et puis, il a été adapté sur quasiment tous les standards, du Mac à la Game Boy...

Enfin, et surtout, Dragon's Lair est l'œuvre de monsieur Don Bluth, ex-animateur chez Walt Disney et également auteur de dessins animés comme Brisby et le secret de Nimh ou Fievel et le nouveau monde. C'est un bon, quoi !

ENCORE UNE PRINCESSE À DÉLIVRER

La princesse Daphne est retenue prisonnière dans l'antre d'un terrible Dragon, nommé Singe ! Dirk l'audacieux, le preux chevalier que vous allez aider tout au long de sa quête, vole à sa rescousse, et devra affronter mille dangers avant d'entamer le combat final contre le dragon géant !

L'antre du dragon se trouve au cœur d'un immense château, dont les 27 pièces sont autant de pièges différents et inattendus. Lorsque vous lancerez Dragon's Lair, vous aurez vraiment l'impression d'assister à un dessin animé d'excellente qualité, et dont les personnages, les situations et l'humour ne sont pas sans rappeler ceux des productions de Walt Disney. Tout va extrêmement vite, l'action est d'une intensité rare et les cascades effectuées par votre héros sont impressionnantes.

Mais, me demanderez-vous, et le joueur, qu'est-ce qu'il fait, dans l'histoire ? Eh bien pas grand chose ! En fait, pour que chaque scène se déroule dans son intégralité, vous devez simplement, à des moments bien précis, appuyer sur telle ou telle touche de direction ou d'action. Si vous ratez, la scène s'interrompt, et vous voyez Dirk se faire bouffer par des chauves-souris ou tomber dans un gouffre sans fin...

Tout est une question de synchronisation et de patience, le jeu en lui-même n'est donc ni passionnant ni difficile, grâce aux continues infinis.



De cet innocent chaudron surgit une créature pas vraiment amicale.

MAIS C'EST TELLEMENT BEAU...

En fait, si l'on reste malgré tout devant son écran à essayer de progresser, c'est grâce à l'excellence de la réalisation ! Chaque scène est un petit bijou de dessin animé : les dessins et les situations sont à hurler de rire, les décors sont magnifiques, l'animation est prodigieuse, et la bande son géniale ! Si vous possédez un lecteur double-vitesse, l'animation sera presque de qualité cinématographique.

En fait, Dragon's Lair, c'est comme les épinards : on aime ou on n'aime pas. C'est vrai que le jeu en lui-même est d'une platitude rare, et que l'interactivité est proche du zéro absolu, mais c'est tellement beau et rigolo que, personnellement, je n'ai pu m'empêcher d'aller jusqu'au bout ! 150

- ▲ L'animation plein écran est splendide.
- ▲ Le dessin animé est génial.
- ▼ L'interactivité est très limitée.
- ▼ Les commandes manquent de précision.

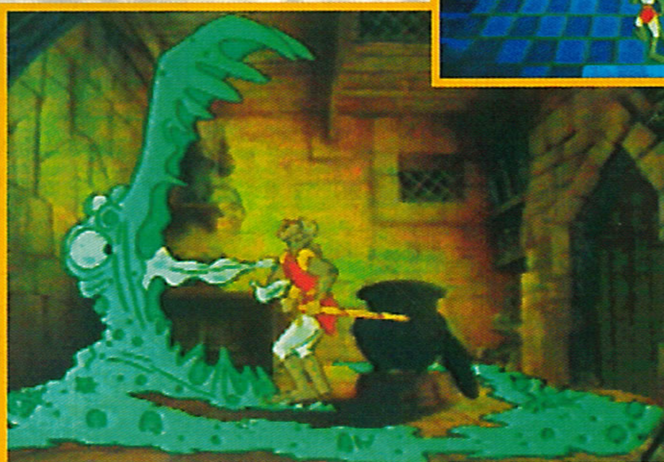
EDITEUR : READYSOFT
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	15
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	8
DURÉE DE VIE	11
ORIGINALITÉ	09

79%



Le monstre au fond de cette salle électrifie certaines dalles du sol. Il vous faudra deviner quel est le chemin permettant de l'atteindre et de lui régler son compte !



Là, c'est le moment ou jamais d'appuyer sur la touche action, afin de donner à cette créature le coup d'épée qu'elle mérite.



Vous êtes mort ! C'est triste, non ? Dirk vous regarde, l'air sombre, puis se transforme en squelette, avant de se désagréger...

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel

MC 98000 Monaco

TEL: 93.50.20.92

FAX: 93.50.45.26

ATARI ST

3D Construction Kit 2	457
A320 USA	245
Another World	231
Bart vs World	209
Cannon Fodder	**237**
Cantona Striker	198
Carl Lewis Challenge	205
Civilization	**216**
Cool World	187
Dreamsland	198
Eric Cantona Striker	198
Fox Collection 2	276
Goal	**208**
Goblins 2	236
Guy Roux Manager	267
Kingmaker	244
Legend of Valour	245
Lemmings 2	238
M1 Tank Platoon vf	153
Magic Boy	186
Nicky Boom 2	243
Nigel Mansell	212
One Step Beyond	147
Silent Service 2	182
Sleepwalker	191
Streetfighter 2	153
Super Cauldron	221
Zool	156

AMIGA/A1200

3D Construction Kit 2	455
A320 USA	229
Alfred Chicken	185
Alien 3	209
Alien Breed 2	208/225
Amos Pro	604
Bart vs World	206
Bat II	307
Battle Isle 93	211
Beneath a Steel Sky	**267**
Black Sect	217
Blastar	197
Bodyblows Galactic	224/238
Brutal Sports Football	168
Bubba'n'Stix	177
Burning Rubber (A1200)	195
Campaign 2	235
Canon Fodder	239
Carlos	217
Ceasar vf	284
Chaos Engine	169/187
Christmas Lemmings	104
Chuck Rock 2	183
Civilization	227
Combat Air Patrol	219
Combat Classics	209
Cool Spot	227
Cool World	173
Cyberpunks	167
Darkmere	237
Denis le Malice	195/208
Desert Strike	197
Diggers (A1200)	228
Dogfight	226
Dune 2 vf	**220**
F1 Grand Prix	226
F117A	216
Fox Collection 2	273
Fury of the Furries	209
Genesia	**207**
Global Gladiators	201
Globdule	219
Goal	207
Goblins 3	247
Gunship 2000	238
Guy Roux Manager	**247**
Heimdall 2	267/257
Hired Guns	236
Ishar 2 vf	217/227
Jump	207
Kind Words 3	360
Kingmaker	226
Krustys Fun House	208
Lamborghini	216
Legend of Valour	257
Lemmings 2	212
Lost Vikings	211
Lotus Trilogy	217
Magic Boy	180
Manchester United	**267**
Maximum Overdrive	235
Monkey Island 2 vf	317
Mortal Combat	**212**
Mr Nutz	**192**
Nicky Boom 2	227
Nigel Mansell	189
Nord & Sud	275
Olympic Marseille Football	187
One Step Beyond	138
Oscar	229/248
Perfect General vf	286
Prime Mover	157
Ryder Cup (A1200)	208
Silent Service 2	170
Sim City	222
Sim Earth vf	264
Sim Life vf (A1200)	257
Simon the Sorcerer	295
Skidmarks	197
Sleepwalker (A1200)	178
Stardust	169
Syndicate vf	**212**
Terminator 2	218
The Settlers	**273**
Tornado	284/267
Troddlers	184
Turrican 3	195
Uridium 2	188
Wing Commander	293
Winter Olympics	216
Wiz'n'Liz	218
Wonder Dog	165
World Winners 2	237
Yo Joe	197
Zool 2	177/191

CD32

Alfred Chicken	177
Alien Breed Special Edit/ Qwak	207
Arabian Night	**105**
Brutal Football	193
Bubba 'n' Stix	220
Castles 2	247
Chaos Engine	217
Chuck Rock	143
Chuck Rock II	217
D Generation	170
Dangerous Streets	208
Deep Core	216
Denis le Malice	187
Disposable Hero	207
Donk	277
Fire Force	217
Fury of the Furries	217
Global Effect	207
James Pond 2	184
Labyrinth of Time	**158**
Liberation	227
Mean Arenas	227
Microcosm	**288**
Morph	168
Nigel Mansell's World Champion	208
Overkill & Lunar Command	197
Pinball Fantasies	**198**
Pirates Gold	**188**
Ryder Cup	247
Seek and Destroy	178
Sensible Soccer 92/93	165
Sleepwalker	216
Total Carnage	227
Trolls	198
Whales Voyage	207
Zool	198

MAC

7th Guest CD	607
8 Ball / Tristan	360
A Train	280
Breakline	251
Bridge - Omar Shariff	360
Carriers of War	330
Ceasar Deluxe	335
Chess Champion 2175	325
Chessmaster 3000	310
Christmas Lemmings	190
Chuck Yeager	330
Civilization	290
Club Racquetball	310
Cogito Budget	230
Crystal Calibre	347
Cyberblast	200
Darkseed	360
Dragons Lair 3	200
Eight Balls Deluxe	295
F18 Hornet	480
Falcon 3	385
Freddy Pharkas	299
Indy 4	360
Intel Strategy Games 10	340
Iron Helix CD	**300**
King's Quest 6	330
Kings Quest 5	340
Kyrandia	290
Lemmings	320
Lucas Evasion	330
Lunicus CD	**420**
Mac Puissance 3	330
Monkey Island 2	350
More Lemmings	260
Myst CD	**320**
PGA Golf Tour	280
Pax Imperia	360
Penthouse Interactive CD	840
Pick'n'Pile	295
Populous	299
Prince of Persia	275
Print Shop Deluxe	380
Red Barron	280
S.C. Out	320
Sherlock Holmes II CD	410
Sherlock Holmes III CD	370
Sim City 2000	410
Space Shuttle CD	315
Sword of Sodan	330
Vackyrie	330
Vengeance of Excalibur	290
Virtual Valerie CD	630

PC 3.5"

A.T.A.C.	276
Aces Over Europe vf	**275**
Airbus USA	258
Alien Breed vf	219
Alone in the Dark 2 vf	346
Arena	**287**
Atlas Mondiale vf	**357**
B-Wing	199
Battle Isle	273
Beneath a Steel Sky	**287**
Betrayal at Krondor	281
Black Sect	213
Breakline	217
Budget Familiale vf	**247**
Buzz Aldrin	306
Cannon Fodder	**297**
Cantona Striker	266
Carlos	216
Chessmaster 4000 Turbo	270
Civilization pour Windows	268
Combat Classics 2	200
Commanche+Mission 1	352
Day of the Tentacle vf	297
Dune 2 vf	267
Dungeon Hack vf	280
Dungeon Master	261
Evasive Action	267
Even More Incredible machine	289
Eye of the Beholder 2	277
Eye of the Beholder 3 vf	274
F-14 Fleet Defender	**287**
F1 Grand Prix Microprose	272
Fields of Glory vf	**268**
Fire & Ice	207
Freddy Pharkas vf	224
Gabriel Knight vf	**257**
Genesia vf	215
Goal	234
Goblins 2	242
Goblins 3	**227**
Grand Prix Unlimited	**269**
Great Naval Battles 2	347
Guy Roux Manager vf	280
Imperial Pursuit	187
Inca 2 vf	254
Indy Car Racing	**250**
Ishar 2 vf	217
Jimmy White's Snooker	400
Jordan in Flight	255
Jump	185
King Quest 6 vf	**294**
Kyrandia 2 vf	**297**
Lamborghini	216
Lands of Lore vf	**275**
Legacy / Return of the Phantom	281
Leisure Suit Larry 6 vf	267
Litil Divil	255
Lucas Arts Air Combats	311
MS Flight Simulator 5 vf	333
MS Flight Simulator 5 - Paris	247
MS Flight Simulator 5 - San Fr	247
Magic Candle 3	283
Might and Magic 4 vf	**237**
Might and Magic 5 vf	**267**
Mortal Kombat	198
NFL Pro League Football	285
Nord et Sud	**332**
OM Super Football	**247**
Pacific Strike	**344**
Pacific Strike Speech	157
Pinball Fantasies	235
Pinball Windows	238
Pirates Gold vf	**288**
Police Quest 4 vf	**270**
Prehistorik 2	228
Prince of Persia 2	227
Privateer + Speech pack	332
Pro Tennis Tour	125
Quest for Glory 3 vf	247
Quest for Glory 4	240
Railroad Tycoon deluxe	280
Rallye	287
Rex Nebular	224
Robocop 3 3D	197
Sam & Max Hit the Road vf	307
Secret Monkey Island 2 vf	318
Shadow Caster	255
Sim City 2000 vf	**295**
Simon the Sorcerer vf	318
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Soft Karakoe disk - M.Jackson	160
Soft Karakoe pour Windows vf	317
Space Crusade	208
Space Quest 5 vf	256
Spear of Destiny	257
Starlord vf	**285**
Strike Commander + SAP	330
Stronghold vf	257
Stunt Island vf	355
Subwar 2050 vf	247
Syndicate vf	**297**
TFX	292
The Patrician vf	257
Tornado + Op Desert Storm	320
UFO	**283**
Ultima 7: Part 2 Serpent Isle	255
Ultima 7: La Porte Noire vf	278
Ultima 8: Pagan vf	**344**
Ultima 8: Speech pack	157
Vroom Multiplayer	237
Winter Olympics	**222**
World Winners 2	257
X-Wing	314

PC CDROM

7th Guest / Dune	387
Atlas du Monde vf CD	**417**
Chess Maniac - CD	390
Cinemania - CD	487
Commanche + mission 1 & 2	355
Conspiracy - CD	346
Cyberrace - CD	340
Darkseed - CD	447
Day of the Tentacle - CD vf	326
Dragonsphere - CD	**247**
Frat Girl of Double	287
Gabriel Knight vf - CD	304
Goblins 3 - CD	268
Great Naval Battles II	307
Inca 2 vf - CD	**299**
Inca vf - CD	388
Indy 4 - CD	329
Iron Helix - CD	243
Jurassic Park - CD	283
Kyrandia - CD vf	339
Lands of Lore vf	327
Lawn Man (Le Cobaye) - CD	338
Lemmings Oh No - CD	237
Lord of the Rings	336
Lost Files of Sherlock Holmes	387
Mad Dog Mac Cree - CD	338
Megarace - CD	**267**
Microcosm - CD	307
Morphman CD	317
Motor Stars - CD	375
Myst CD	**437**
Rebel Assault - CD	327
Return to Zork - CD	276
Sexual Obsession	287
Space Ship Warlock CD	370
Strike Commander - CD	307
TFX - CD	373
The Horde	507
The Patrician - CD	317
Treasure Chest	257
UFO - CD	**287**
Ultima 8: Pagan vf CD	**397**
Wacs	287
Who Shot Johnny Rock?	387
Women of Venus - CD	193

PC Sound Blaster

SoundBlaster Deluxe 2	510
SoundBlaster Pro Deluxe	680
SoundBlaster 16 Basic	**850**
SoundBlaster 16 MCD	1090
SoundBlaster 16 MCD ASP	1400
SoundBlaster 16 SCSI-2	1340
SoundBlaster 16 SCSI-2 ASP	1650
SoundBlaster AWE32	2150
Maxi Sound Solution 2.0	700
Maxi Sound Solution Pro	950
Maxi Sound Solution 16	1100

PC CDROM

Pan Dble vts + Ph Access	**1600**
Pan Dble vts+Rebel Assault +MegaRace	1750
Pan Dble vts+WPerf 6/Win +Quattro Pro 5/Win	2000

PC Multimedia Kit

Pan Dble vts+SB16 +Reb Assault+MegaRace	2600
Pan Dble vts+SB16 +Borland Office/Win +Rebel Assault	3200

Prix modifiables sans preavis.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO

Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
			Port	30
			Total	

Nom: ....

Prenom: ....

Adresse: ....

Ville: ....

Code Postal: ....

Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa

Numero Visa: ....

Date Expir.: ....

Signature Obligatoire:

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

WHO SHOT JOHNNY ROCK ?



Installez-vous devant votre PC pour participer à un vrai petit film de gangsters, et réglez vos problèmes à coups de fusils mitrailleurs !

C'est à partir du moment où cette pin-up aussi blonde que fatale pénètre dans votre bureau que les ennuis commencent !

L'action de Who Shot Johnny Rock se déroule aux États-Unis, dans les années trente. A cette époque, sévissait la prohibition, qui interdisait tout simplement la vente et la consommation d'alcool dans de nombreux états. Cette loi n'a non seulement pas empêché les Américains de boire, mais a surtout profité à de nombreux bandits, qui ont saisi l'occasion pour monter de véritables réseaux de distribution d'alcool clandestins. A cette époque, règlements de comptes et magouilles en tous genres étaient courants.
Vous êtes un privé un peu looser, tranquillement installé dans son bureau sombre et bordélique, sirotant un double bourbon très frais. Votre brave secrétaire surgit en trombe, vous annonçant l'arrivée d'un client. Les affaires reprennent. La cliente se trouve être une superbe blonde, genre femme fatale, venue quérir auprès de vous la réponse à l'angoissante question qui fait le titre de ce jeu : mais qui a flingué Johnny Rock, dit ? Johnny Rock était un chanteur de night club, habitué à fréquenter le "business world", et concubin de cette si blonde cliente. On a retrouvé son cadavre quelques jours plus tôt... Au cours de l'enquête qui va suivre, si l'on peut parler d'enquête, vous serez bien plus souvent amené à utiliser votre révolver que votre carnet de notes. En effet, c'est par wagons entiers que les bandits vont vous empêcher d'aller plus avant !



Les concepteurs ont fait un réel effort pour restituer l'ambiance des années trente aux Etats-Unis. Et, ma foi, c'est plutôt réussi !

UN FILM DONT VOUS ETES LE FLINGUEUR !

Who Shot Johnny Rock est exactement identique au célèbre Mad Dog Mac Cree, si ce n'est que l'ambiance western est ici remplacée par l'ambiance gangsters ! Pour ceux qui ne connaissent pas, voici le topo.
En fait, les concepteurs de ce jeu ont carrément tourné un petit film avec des acteurs, des cascadeurs, des décors, des dialogues, et tout. Ce film, préalablement digitalisé, tourne dans une fenêtre presque aussi grande que l'écran. Bien sûr, l'interactivité est relativement limitée : à l'aide du curseur dirigé à la souris, il vous suffit de cliquer sur les méchants apparaissant ça et là pour les buter, avant que ceux-ci ne le fassent. A chaque fois que vous êtes touché, non seulement vous êtes bon pour recommencer toute la séquence, mais vous perdez aussi de l'argent en allant vous faire recoudre chez le docteur. Quand vous n'avez plus d'argent, vous êtes mort : ça se passe comme ça, aux États-Unis ! Le nombre de balles est lui aussi limité. Quelques idées viennent pimenter le jeu : certaines séquences ont plusieurs déroulements possibles, des innocents surgissent brusquement...
Autant vous l'avouer, le jeu en lui-même est assez primaire : vous pouvez laisser votre cerveau au vestiaire. De plus, son niveau de difficulté et sa durée de vie sont assez bas.
Par contre, on est agréablement surpris par la réalisation. Même si la qualité de l'image est parfois assez mauvaise (encore un problème avec l'algorithme de compression) Mon avis sur Who Shot Johnny Rock est plutôt mitigé. C'est vrai que grâce à sa réalisation efficace et son aspect "cinéma", on est tenu en haleine jusqu'à la fin. Mais n'empêche que, à cause de la simplicité et de la monotonie de l'action, une fois terminé, il y a peu de chance pour que vous y rejouiez, ou alors pour le montrer à un copain !

150

- ▲ Un vrai petit film de gangsters, et bien ficelé en plus !
- ▲ L'animation est bonne, surtout avec un lecteur double-vitesse
- ▼ la qualité des graphismes laisse souvent à désiré
- ▼ L'action est monotone et primaire !
- ▼ La durée de vie du soft est courte, très courte.

Les cascadeurs ont du s'éclater (dans tous les sens du terme) pendant le tournage : vous assisterez à de nombreuses chutes, et même à des explosions !



EDITEUR : AMERICAN LASER GAMES
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	11
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	10
ORIGINALITÉ	12

77%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

AXYOM

TOUS LES JEUX POUR MICROS ET CONSOLES LE SERVICE EN PLUS

GAGNEZ UNE 3DO

CONCOURS AXYOM JUIN 94

NEWS - IMPORTS - NEWS - IMPORTS - NEWS - IMPORTS

PC

DESERT STRIKE
EMPIRE SOCCER 94
HEIMDALL 2
AWARDS WINNER 2
INHERIT THE EARTH
NICK FALDO GOLF
ARMOUR GEDDON 2
STAR WARS CHESS
PINBALL DREAMS 2
THEATER OF DEATH
THEME PARK

CD-ROM

BATTLE ISLE 2
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
AEGIS
LORDS OF MIDNIGHT 3
MANCHESTER UNITED
OUTPOST
PINBALL DREAMS DELUXE
STAR TREK
TORNADO +MISSIONS
SUPER SKI 3
WRATH OF THE GODS

CD-ROM PROMO 159 F

HOUSE OF GAMES 1
HOUSE OF GAMES
SUPER GAMES 1

CD 32

CANNON FODDER
CAPTIVE 2 LIBERATION
DISPOSABLE HERO
EMPIRE SOCCER 94
INFERNO
LOST VIKING
RUFF & TUMBLE
ULTIMATE BODY BLOWS
UTOPIA 2 K240

AMIGA / ATARI

EMPIRE SOCCER 94
HEIMDALL 2
ISHAR 3
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 94
TFX

TOP PC

1942 PACIFIC AIRWAR	369
AL QUADIM	359
ALONE IN THE DARK 2	349
ARENA	339
BATTLE ISLE 2	359
BENEATH A STEEL SKY	299
BLOODNET	329
BREAKLINE	289
CANNONFODDER	299
CHAOS ENGINE	289
DAY OF THE TENTACLE	319
DELTA V	349
DIMENSIONS	339
ENTITY	339
F-14 FLEET DEFENDER	319
GABRIEL KNIGHT	289
INFERNO	329
JIM POWER 3D	449
KYRANDIA 2	299
MANCHESTER UNITED	249
MICROCOSM	289
MIGHT & MAGIC 5	279
MORTAL KOMBAT	289
NCAA BASKET	329
PACIFIC STRIKE	339
PINBALL DREAMS	239
PRIVATEER	349
PRIVATEER + SPEECH PACK	449
PRIVATEER SPECIAL OP 1	149
QUEST FOR GLORY 4	299
RAVENLOFT	429
REUNION	429
RISE OF THE ROBOTS	369
ROBINSON REQUIEM	299
SEAWOLF SSN21	339
SIM CITY 2000	309
STAR TREK 2	369
STARLORD	329
STAR WARS CHESS	439
STRIKE COMMANDER + SPEECH PACK	349
SUPER SKI 3	299
TFX	329
THE SETTLERS	319
TIE FIGHTER	279
UFO	299
ULTIMA 8 PAGAN	339
UNNECESSARY ROUGHNESS	329
VROOM MULTIPLAYER	249
WING COMMANDER ACADEMY	299
WIZARD	269
X WING MISSION / B WING	189
X-WING	319
X-WING IMPERIAL PURSUIT	179

TOP CD-ROM

AEGIS	439
AL QUADIM	449
BENEATH A STEEL SKY	439
BLOODNET	299
CASTLES 2	349
COMMANCHE	349
COMMANCHE+MISSIONS 1&2	329
CONSPIRACY	369
CYBER RACE	349
DARKSEED	449
DAY OF THE TENTACLE VF	349
DOOM	349
DRAGONSPHERE	289
DUNGEON HACK	259
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY	389
F-15 STRIKE EAGLE 3	539
GABRIEL KNIGHT	319
GOBLINS 3	309
GOLDEN 7	329
GREAT NAVAL BATTLES 2	329
HAND OF FATE	459
HELL CAB	499
HISTORY LINE	299
INCA 2 WIRACOCHA VF	319
INNOCENT UNTIL CAUGHT	359
IRON HELIX	279
JOURNEYMAN PROJECT	369
JURASSIC PARK	289
KING QUEST 6	329
KYRANDIA	339
LAWNMOWER MAN	349
LEISURE SUITE LARRY 6	359
MANTIS	459
MEGARACE	329
MICROCOSM	369
MYST VF	499
PROJECT NOMAD	259
PROTOSTAR	269
QUANTUM GATE	399
RAVENLOFT	349
REBEL ASSAULT	349
RETURN TO ZORK	299
RISE OF THE ROBOTS	399
SAM & MAX	339
SHADOWCASTER	369
SPACESHIP WARLOCK	369
STAR TREK	459
STAR WARS CHESS	429
SUPER STRIKE COMMANDER	369
TFX	359
THE 7TH GUEST	379
THE HORDE	499
THE PATRICIAN	369
UFO	319
ULTIMA 8 PAGAN	409
WING COMMANDER 2 DELUXE	439
SUBWAR 2050	349

POUR COMMANDER OU POUR TOUTE INFORMATION SUR NOS PROMOTIONS ET SUR LE CLUB AXY

36 63 89 71
7/7 jours de 10 à 19 heures

AXY

TOP 3 DO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER	569
INCREDIBLE MACHINE	399
JOHN MADDEN FOOTBALL	369
JURASSIC PARK	399
MAD DOG MC CREE	399
MEGARACE	399
MICROCOSME	399
OUT OF THIS WORLD	399
ROAD RASH	399
SEWER SHARK	399
STELLAR 7	399
SUPER WING COMMANDER	369
THE HORDE	449
TOTAL ECLIPSE	399
TWISTED GAME SHOW	399
ULTRAMAN BLASTER JAP	790
WACKY RACE JAP	790

TOP AMIGA / ATARI

ALIEN BREED AG1200	229
APOCALYPSE	229
BENEATH A STEEL SKY	289
BENEFACTOR	249
BODY BLOWS GALACTIC AG1200	229
BRUTAL SPORT FOOTBALL	259
BUBBA'N'STIX	239
CANNONFODDER	259
CANTONA STRIKER 2	239
CAPTIVE 2 - LIBERATION AG1200	249
CHAOS ENGINE	249
CIVILIZATION AG1200	259
COMBAT AIR PATROL	259
CRASH DUMMIES	239
DARKMERE	238
DISPOSABLE HERO	219
ENTITY	349
EUROPEAN CHAMPIONS	249
FIELDS OF GLORY	249
GOAL DINO DINIS KICK OFF 3	219
GUNSHIP 2000	259
HIRED GUNS	229
INNOCENT	239
K 240 UTOPIA 2	269
KING QUEST 6	279
KING QUEST 6 AG1200	289
MANCHESTER UNITED	229
MORTAL COMBAT	259
OM SUPER FOOTBALL	219
PERIHELION	239
PINBALL DREAMS	179
PINBALL SPECIAL EDITION	249
ROBINSON REQUIEM AG1200	299
RYDER CUP	200
SECOND SAMOURAI	279
SENSIBLE SOCCER	185
SIM LIFE	299
STAR TREK 25TH AN. AG1200	276
STREETFIGHTER 2	169
TERMINATOR 2	229
THE SETTLERS	269
UFO	269
URIDIUM 2	209
WHALES VOYAGE	269
ZOOL 2	249

TOP CD 32

ALIEN BREED 2	249
BODY BLOWS GALACTIC	249
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	249
BUBBA'N'STIX	229
CHAOS ENGINE	239
CHUCK ROCK 2	259
FRONTIER ELITE 2	239
GENESIS	259
GUNSHIP 2000	239
HIRED GUNS	289
MANCHESTER UNITED	239
MICROCOSM	379
PINBALL FANTASIES	219
RISE OF THE ROBOTS	299
SECOND SAMOURAI	299
ZOOL	269

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

1er PRIX UNE 3DO ET 1 JEU AU CHOIX

2ème PRIX 3 JEUX AU CHOIX

3ème PRIX 1 JEU AU CHOIX

QUESTION 1 :

LAQUELLE DE CES 3 SOCIÉTÉS N'EST PAS JAPONAISE ?

A) ATARI
B) NINTENDO
C) SEGA

QUESTION 2 :

LEQUEL DE CES JEUX D'ARCADE EST LE PLUS ANCIEN ?

A) SPACE INVADERS
B) POLE POSITION
C) PACMAN



REGLEMENT

1) AXYOM organise un concours qui sera clos le 1er JUILLET 1994 à minuit.
2) Celui-ci est ouvert à tous, excepté aux membres de l'organisateur AXYOM et leurs familles.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin. Celui-ci peut être original, recopié sur papier libre ou photocopié. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
4) Il n'est accepté qu'un seul bulletin par famille.
5) Aucune solution ne sera donnée par téléphone.
6) Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à : AXYOM BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2.
7) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 1er AOUT 1994
8) Les bulletins de participation gagnants seront soumis à un tirage au sort qui déterminera l'attribution des lots.

BON DE COMMANDE ET BULLETIN DE PARTICIPATION AU CONCOURS à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine et disk ou CD	PRIX
participation aux frais de port	+25F
Total à payer =	F

Nom ....
Prénom..........
Adresse..........
....
CP ....Ville ....
Tél ....
Mon micro est un ....

CONCOURS AXYOM JUIN '94

cochez la bonne réponse

QUESTION 1 : A B C

QUESTION 2 : A B C

Désirez vous recevoir gratuitement notre catalogue de produits. O N

LIVRAISON COLISSIMO

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire ☐ CCP ☐
Mandat-lettre ☐ Au facteur à réception (en rajoutant 35 F) ☐

PAIEMENT PAR Carte BLeue / Interbancaire
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

GUNSHIP 2000



Premier véritable simulateur pour CD32, Gunship a été optimisé pour tirer au mieux parti de la manette... mais au détriment du jeu.



EDITEUR : MICROPROSE
GENRE : SIMULATION
NOTICE VF : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE DISC : 1

GRAPHISME	12
BRUITAGE	15
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	18
ORIGINALITÉ	17

78%

Créer un simulateur pour CD32 n'est pas chose facile, et pour cause. L'absence de clavier est un obstacle difficilement franchissable. Certes, la manette du CD32 possède un grand nombre de boutons, mais à moins de dizaines de combinaisons totalement inexploitables, remplacer les quelque soixante commandes d'origine, s'avère impossible. Microprose a donc trouvé une autre astuce. La première, c'est d'en éliminer une grande partie. Les zooms radars et autres subtilités sont ainsi sacrifiés. La seconde, c'est d'avoir réuni les fonctions n'intervenant pas directement dans le pilotage de l'appareil au sein d'un menu situé "en dehors" du jeu. En clair, consulter la carte, enclencher le pilote automatique ou modifier une vue extérieure passe par l'intermédiaire de menus stoppant temporairement le programme. Si cela ne s'avère en rien gênant en ce qui concerne la carte, il en est tout autrement des vues extérieures. En pleine action, il est effectivement primordial de pouvoir jeter de rapides coups d'œil sur sa droite ou sur sa gauche. Le fait de devoir interrompre le jeu pour plonger dans divers menus affecte grandement son intérêt. Comme dirait justement ce taré de Moulinex "Oh ben, ça casse l'ambiance !" (NDLR : le taré te salut. Grrr...). C'est d'autant plus dommage, que Gunship propose des missions qui sont justement variées et intéressantes. À ce propos, Microprose aurait pu profiter du CD pour nous rajouter quelques scénarios inédits. Ceux-ci restent en effet identiques à la version floppy de l'A500, à savoir l'"Europe centrale" et le "Moyen-Orient". En ce qui concerne les missions, sachez qu'elles sont variées et d'une difficulté très progressive.

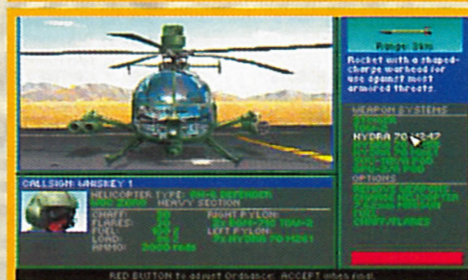


ÇA BOUGE BIEN

Bien que légèrement simplifiée, la simulation n'en reste pas moins complète avec un choix d'armes conséquent, de nombreux véhicules terrestres et un maniement réaliste de l'hélico. J'émettrais par contre quelques regrets concernant la pauvreté des graphismes et la non exploitation du mode AGA. Il en résulte un grand nombre de couleurs tramées rendant l'affichage quelque peu grossier. En guise de revanche, ça bouge plutôt bien, même lorsqu'il y a beaucoup d'objets à l'écran. On approche même les quinze images/seconde dans certains cas. Les vues extérieures, hélas peu exploitables, sont bien faites, et des petits détails comme la fumée derrière les missiles, viennent renforcer le côté réaliste de la simulation. Mis à part ça, Gunship 2000 propose des bruitages corrects, mais surtout une musique de fond directement pressée sur le CD. Le produit s'enrichit aussi d'une présentation d'enfer. Voici donc un produit de très bonne facture, mais inadapté.

LORD CASQUE NOIR







▲ L'animation est rapide.
▲ L'interface utilisateur est très complète, mais reste simple d'utilisation.
▲ Une superbe intro et des musiques de qualité audio.

▼ L'optimisation des commandes due à l'absence de clavier, enlève beaucoup d'intérêt au simulateur.
▼ Aucune exploitation du mode AGA.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157





CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

Retrouvez les héros préhistoriques les plus drôles que l'on ait vus depuis la famille Pierrafeu. Dommage que ce jeu date presque autant que ses personnages.





Le premier épisode relatait les aventures de Chuck Rock, un homme des cavernes aux prises avec Albert le dinosaure. Sorti vainqueur de la terrible bataille, notre ami devint riche et fonda une usine produisant des "OsMobile", une sorte de véhicule de son invention. Dans le même temps, il épousa la belle Chuckette Rocket, une splendide créature qui lui donna, quelque neuf mois plus tard, un ch'tio Baby on the Rock. La tranquillité du couple est pourtant mise à rude épreuve lorsque le rival de Chuck, mort de jalousie, décide purement et simplement de le kidnapper. Alors que la mauvaise nouvelle tombe comme une pierre sur Chuckette, Baby on the Rock décide de se lancer à la recherche de son père. Immédiatement, il empoigne une massue trois fois trop lourde, et dans un énorme "Gou! Gou! GaGa!", se lance dans la jungle en portant la main sur l'élastique de sa couche culotte.

UNE INTRO PEU BANALE

J'irais même jusqu'à dire complètement démente. Cinq minutes de dessins animés à mourir de rire. Rien que pour ça, ça en vaut la peine... parce que pour le reste, cette version CD32 n'apporte pas la moindre amélioration par rapport à celle de l'Amiga 500. Le principe du jeu, très basique, consiste à se balader dans un décor et à taper sur tout ce qui bouge. Comme il faut parfois sauter d'un niveau à l'autre, on peut dire sans se tromper qu'il s'agit là d'un jeu de plates-formes et d'arcade avec monstres, options et passages difficiles. Les décors, pourtant sympathiques, ne profitent pas de la machine, et seule la musique est réellement nouvelle. Mais bon, l'animation est excellente, avec trois scrollings paralaxes fluides, des sprites parfois énormes – plus d'un tiers de l'écran – et notre bébé est impayable. Sa massue trop grosse lui pose bien des problèmes et il la traîne péniblement. Remarquez que vos ennemis ne sont pas mal non plus, certains perdent même leur perruque, d'autres se déguisent en dinosaure... Bref, ça déconne sec chez nos ancêtres. Chuck Rock est donc un jeu de plates-formes agréable, drôle mais un peu en retard techniquement. Sa difficulté progressive le rend accessible à tous.

LORD CASQUE EN PIERRE

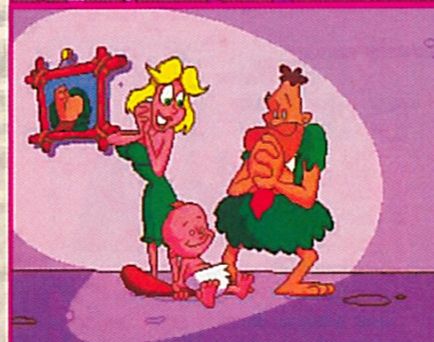
EDITEUR : CORE DESIGN
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE DISC : 1

GRAPHISME	14
BRUITAGE	16
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14
ORIGINALITÉ	10

80%

- ▲ L'animation des sprites se rapproche de celle d'un dessin animé.
- ▲ Un cartoon d'enfer en guise de présentation.
- ▲ Une bande son ultra cool.
- ▼ Les niveaux sont un peu courts.
- ▼ Pas d'amélioration par rapport à la version A500.









Plus qu'une simple présentation, l'intro est un vrai dessin animé... et plein d'humour qui plus est !

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

PENTAVISION

59, rue Sauffroy 75017 PARIS, Métro Brochant

Tel. 42.28.81.80 / Fax: 42.28.81.40

Show Room Permanent

DISKETTES

Alone in the Dar	: 299 F
Arena	: 370 F
Beneth a steal sky	: 299 F
Bloodnet	: 339 F
B-Wing	: 199 F
Doom	: 329 F
Cyberrace	: 369 F
Day of Tantacle	: 369 F
F14 Fleet defender	: 335 F
Formula one Grand Prix	: 290 F
Hand of Fate Kyrandia II	: 299 F
In Extremis	: 299 F
Indy car racer	: 285 F
Lands of Lord VF	: 290 F
Larry 6 VF	: 299 F
Mortal Kombat	: 230 F
OM Football	: 238 F
Pacific strike	: 337 F
Pacific Strike SAP	: 139 F
Police Quest IV	: 299 F
Privateer Righteous fire	: 149 F
Quest for Glory IV	: 299 F
Sam & Max VF	: 299 F
Sim city 2000	: 299 F
Star strek Judgement Rites	: 299 F
Starlord	: 299 F
Strike Commander + SAP	: 299 F
Subwar 2050	: 299 F
Syndicate	: 299 F
Syndicate data disk	: 149 F
Terminator Rampage	: 299 F
TFX	: 299 F
The settlers	: 299 F
UFO	: 349 F

ACCESSOIRES

Thrusmaster	: 549 F
Weapon Control System MKII	: 799 F
Diskette 3 1/2 HD avec marque	: 79 F
Diskette 3 1/2 HD Neutre	: 50 F
Enceintes CS 550 3.6Watts	: 270 F
Enceintes SBS 300 10Watts	: 825 F
Micro casque	: 269 F
Video Blaster	: 2190 F
Video Spigot	: 1950 F

SOUND BLASTER

Version 2.0 DELUXE	: 499 F
MAXI SOUND SOLUTION 2.0	: 670 F
Version PRO VALUE	: 590 F
MAXI SON SOLUTION PRO	: 890 F
Version 16 VALUE	: 790 F
Version 16 MULTI-CD	: 1066 F
Version 16 ASP MULTI-CD	: 1380 F
Version 16 SCSI-2	: 1280 F
Version 16 ASP SCSI-2	: 1590 F
Version AWE 32 ASP	: 1990 F

CD-ROM

Beneath a Steal sky	: 349 F
Chaos Continuum	: 249 F
Conspiracy	: 364 F
Critical Path	: 389 F
Cyberrace	: 350 F
Daemonsgate	: 299 F
Gabriel Knight	: 349 F
Hell Cabe	: 499 F
Inca II	: 339 F
Iron Helix	: 280 F
Lands of Lord	: 349 F
Quantum Gate	: 449 F
Hand of Fate (Kyrandia II	: 399 F
Lord of the Ring	: 379 F
Morphman	: 329 F
Megarace	: 250 F
Microcosm	: 339 F
Myst Wind	: 429 F
Police Quest IV	: 349 F
Lemmings 2 + 1	: 239 F
Rebel Assault	: 320 F
Shadow Caster	: 395 F
Phantasmagoria	: 379 F
Super Strike Commander	: 349 F
Syndicate Plus	: 399 F
UFO	: 299 F
Ultima VIII	: 399 F
TFX	: 320 F
Wolfpack	: 279 F
Tornado + missions disks	: 399 F

3DO

Who shot Johnny Rock	: 399 F
Mad dog Mac Cree	: 395 F
Megarace	: 399 F
The Horde	**: 395 F**
Space Shuttle	: 399 F
Stellar 7	: 399 F
Super Wing Cder	: 395 F
Total Eclipse	: 395 F
Ultraman Blaster Jap	: 399 F
Wacky Race Jap	: 395 F
Oceans Below	: 395 F
Night trap	: 399 F

CONFIGURATIONS

486DX 2/66 VLB

Boitier mini tour
Ctrl VLB 2 Séries 1//
Moniteur SVGA 1024*768
Carte SVGA 1024*768 VLB
Disque dur 210 Mo
4 Mo SIMMS
Processeur DX 2/66 support ZIF
Clavier 102 touches

9380 F

486DX 33 VLB

Boitier mini tour
Ctrl VLB 2 Séries 1//
Moniteur SVGA 1024*768
Carte SVGA 1024*768 VLB
Disque dur 210 Mo
4 Mo SIMMS
Processeur DX 33 support ZIF
Clavier 102 touches

8600 F

386DX 40

Boitier mini tour
Ctrl ISA 2 Séries 1//
Moniteur SVGA 1024*768
Carte SVGA 1024*768
Disque dur 210 Mo
4 Mo SIMMS
Processeur 386 DX 40
Clavier 102 touches

5900 F

JEUX D'OCCASIONS

Accés à la logithéque d'occasion
Rachat et échange de vos anciens jeux

PENTAVISION

Vente par correspondance, commande sur papier libre au
59, rue Sauffroy - 75017 Paris
Horaires : de 09h30 à 19h00 sans intéruption du Lundi au Samedi.
Mode de règlement : Chèque / Mandat postal / CB sur place

Tous nos PC sont garanties 2 ans pièces et main d'oeuvre retour atelier
Hot line technique à votre disposition.

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modification sans préavis. Sauf erreur typographique

PREMIERE



AMIGA CD32

EDITEUR : CORE DESIGN
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	15
BRUITAGE	10
MUSIQUE	10
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	12
ORIGINALITÉ	14
ADAPTATION	02

72%

Les bobines d'un film vous ont été dérobées à la veille de sa présentation à la presse ! Pour les récupérer au plus vite, il vous faut explorer les studios d'un concurrent malhonnête. Vous traverserez ainsi de nombreux films (polars, westerns, peplums) en autant de niveaux différents. Bien sûr, ces derniers sont truffés d'ennemis, incarnés par les acteurs desdits films (cow boys, momies, gangsters), qui vont tenter de se mettre en travers de votre route. Pour se défendre, Clutch utilise la méthode brevetée "Jésus", c'est dire s'il multiplie les pains ! Il peut également, au fil de sa route, mettre la main sur divers projectiles lui servant, pour l'occasion, de munitions. Jeu de plates-formes en apparence ultra classique, Première comporte pourtant deux trouvailles notables. Tout d'abord, si le personnage de Clutch évolue la plupart du temps latéralement, au gré d'un scrolling horizontal, il dispose de deux "plans", avant et arrière, pour se déplacer. De plus, ces aventures le conduiront bien souvent à passer derrière les décors des films en cours de tournage, ce qui double la taille de chaque niveau. Bref, il y aurait là de quoi trouver un très bon jeu de plates-formes, tenace sans être trop difficile, si sa réalisation bénéficiait des capacités du support sur lequel il est porté. Seulement voilà, strictement rien n'a changé depuis Première Amiga : la palette de couleurs exploitée est la même, le scrolling accuse toujours de légères saccades, et même l'introduction animée du jeu est identique ! Comble de tout, même l'aspect sonore du soft est resté ce qu'il était, généré par le chip sonore de l'Amiga plutôt que directement lu depuis le CD. Conséquence immédiate : Première était un très bon jeu sur Amiga, il n'est plus qu'une production "moyenne" sur CD32.

PINKY



▲ Le thème est original, et les décors variés
▼ Le scrolling est un peu saccadé, et le jeu ne comporte aucune amélioration.

THE INCREDIBLE MACHINE



3DO

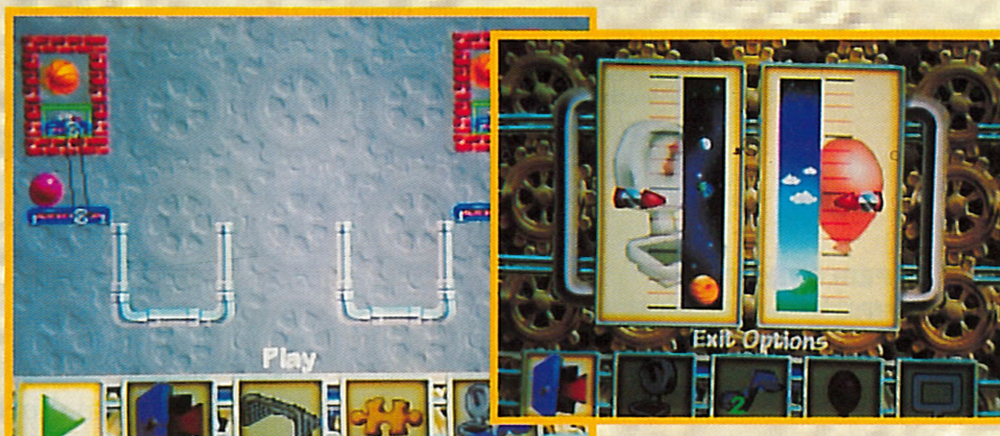
EDITEUR : DYNAMIX
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	12

85%

Un jeu original basé sur le principe des mécaniques : il faut assembler divers objets qui interagissent les uns sur les autres. Vous connaissez les dominos qui tombent en série et déclenchent des tas de trucs. Eh bien, Incredible Machine reprend le même principe, mais en 10 000 fois mieux. Existant déjà sur divers standards, ce jeu se voit doté, avec la 3DO, d'une version d'excellente facture. C'est toujours aussi drôle, aussi intelligent, mais en plus c'est beau à voir et à entendre. Au début de chaque tableau, un commentaire audio informe le joueur de ce qu'on attend de lui : faire tomber tant de ballons dans tel container, faire exploser tant de baudruches, etc. À l'écran, une partie de la mécanique est déjà en place. En bas, d'autres objets peuvent être pris avec le curseur et posés sur l'écran. Certains sont utiles, d'autres non. Lorsqu'on pense avoir résolu l'énigme, on appuie sur l'option "Run", et c'est parti. Le principal moteur des mécaniques est la gravité : lorsqu'on lance la mécanique, un ballon va tomber par exemple sur une cage qui contient une souris. Celle-ci est réveillée par le choc, et du coup se met à avancer. Cela fait tourner une roue qui actionne une poulie qui actionne elle-même un tapis roulant qui pousse le fameux ballon qui enfin, tombe là où il le devait. Plus loin, ce sont des soufflets qu'il faut mettre en place afin de pousser des baudruches sur des ciseaux qui les feront éclater. Plus on avance dans le jeu et plus les énigmes sont loufoques, mais toujours logiques. Disposant de sons très agréables et de musiques de qualité CD, ce jeu est particulièrement intéressant.

MOULINEX



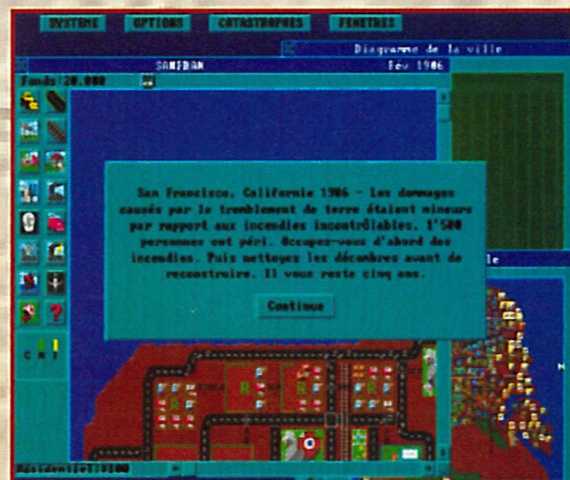
▲ Le jeu est très original
▲ Le graphisme est mignon
▼ Le pad n'est pas très pratique
▼ Les voix sont en VO

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

SIM CITY CD

cd rom PC

Sim City est toujours une bonne simulation économique, mais les améliorations multimédia de cette version CD alourdissent la partie.



Tous les textes importants sont commentés en français.

Les messages vidéo vous informent des problèmes pendant la construction.

Pour ceux d'entre vous qui feraient partie de ces phénomènes n'ayant pas été touchés par le virus Sim, reprenons depuis le début. Sim City est une simulation économique d'un genre assez particulier, puisqu'elle vous met aux commandes d'une ville où vous êtes tour à tour urbaniste et maire. Le jeu va en effet vous permettre de construire votre propre cité : après avoir choisi un emplacement agréable sur un terrain en "vue de dessus", vous implantez résidences, commerces et usines, sans oublier de relier le tout à une centrale électrique au moyen de câbles. Pour réaliser votre ville, vous ne disposez que d'une somme réduite et devez donc gérer le budget au mieux. En effet, le jeu, conçu avec un spécialiste de l'urbanisme, suit plus ou moins fidèlement quelques règles qu'il est bon de rappeler ici. Pour commencer, les résidences doivent être entourées de commerces et ne pas être situées trop loin des usines. Dans le cas inverse, les habitants ne s'installeront pas. Cela posera des problèmes pour la suite de la partie, car tous les ans, le budget de la ville est voté. Si le nombre d'habitants dont vous disposez n'est pas suffisant, vous ne pourrez pas gagner assez d'argent au moyen des taxes et votre ville sera en déficit. En revanche, si les usines sont trop proches des habitations, vos administrés se plaindront de la pollution.

BIP BIP

En plus des immeubles, vous allez devoir gérer les infrastructures et créer des routes, ou mieux encore, si vous en avez les moyens, des chemins de fer. Il faudra aussi mettre en place des stades si la population s'ennuie, et veiller à la sécurité. Des graphiques, accessibles à tout moment, peuvent vous renseigner et vous indiquer les lieux où la criminalité est la plus forte. Il faudra y implanter des postes de police et des casernes de pompiers. Bref, comme toute simulation qui se respecte, le jeu nécessite que l'on dose ses actions avec clairvoyance, chaque changement se répercutant selon les lois du chaos. Cette version CD, multimedia en diable, est très impressionnante d'un point de vue esthétique, mais hélas, la partie s'en trouve un peu alourdie. Certes, ajouter des commentaires en français est une excellente idée, mais en pratique, le fait que la moindre action soit sanctionnée d'un commentaire et d'un film vidéo devient assez pénible, la première surprise passée. Par exemple, dès que l'on pose un bâtiment, une séquence vidéo apparaît et une personne vous explique qu'il faut mettre de l'électricité. Si l'on pouvait parler au PC, on lui répondrait : " Eh oh, minute, j'allais le faire !". Naturellement, pendant ce temps, il n'est pas possible de jouer et on est obligé d'attendre passivement. Et entre nous, l'intérêt des jeux sur micro, par rapport à la télé, est justement qu'ils permettent d'agir et non d'être passif. Au secours, le multimédia est en train de transformer les joueurs en spectateurs ! Plus intéressants en revanche sont les spots télé qui permettent au joueur de suivre un faux journal télévisé, fort bien présenté, très utile pour savoir si les administrés sont contents de la gestion de la ville. Toujours en ce qui concerne les changements positifs, cette version CD offre la possibilité de jouer en SVGA 256 couleurs, ce qui est plus agréable. Bref, voilà une version qui contentera éventuellement ceux qui ne connaissent pas encore Sim City, mais qui laissera les passionnés sur leur faim. MOULINEX

- ▲ Le mode "256 couleurs" est agréable.
- ▲ Les commentaires sont parfois utiles.
- ▲ Le jeu reste passionnant.
- ▼ Les séquences vidéo alourdissent l'action.
- ▼ Le principe de jeu reste identique.

EDITEUR : MAXI/ INTERPLAY
GENRE : ARCADE
NOTICE : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	NON
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	14
ADAPTATION	10

80%



Le journal télévisé est un grand moment.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157



FUNWARE
B. P. 267
75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : 40.47.89.72
Fax : 40.47.89.74

TOUS LES JEUX DES LEUR SORTIE SUR PC – AMIGA – ATARI – MACINTOSH – 3 DO

DISQUETTE 3.5	A L'UNITE	PAR 100
HD	5,00	4,50
DF/DD	3,80	3,50
BOITES DE RANGEMENT		
50 DISQUETTES 3.5		30
110 DISQUEETES 3.5		90
100 DISQUETTES 5.25		30

SOUNDMASTER+	510
SOUNDBLASTER AWE32	2290
CARTE REEL MAGIC	3390
KIT CD PUISSANCE 16 AVEC 2 JEUX CD	2990
LECTEUR CD ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE (562 B) AVEC 2 JEUX CD	1920
AVEC CD KODACK ACCESS	1820

MATERIEL

EXTENSIONS			
512 Ko A500	250	SOURIS PC/AM/ST	130
512 Ko avec H. A500	290	ALIMENTATION AMIGA	350
1,5 Mo A500	800	SCANNER AM/ST	1050
1 Mo A500+	430	MANETTES AMIGA/ATARI	
1 Mo A600	600	FAST WINNER TURBO II	60
		SPEEDKING ANALOGIQUE	150
LECTEURS 3.5		MANETTES PC	
INTERNE PC	400	FLIGHTSTICK	340
INTERNE AMIGA	530	FLIGHSTICK PRO	610
INTERNE ATARI	790	JETSTICK	320
EXTERNE PC	750	CONTROL PAD	130
EXTERNE AMIGA	600	VOLANT FORMULA T1	1350
EXTERNE ATARI	600	FLIGHT CONTROL SYS.	690
DISQUES DURS AMOVIBLES A600/A1200			
AMIQUEST 80 Mo	1890	AMIQUEST 120 Mo	2220

AMIGA/ATARI

A320 USA	290 / 290
ALIEN BREED II	250 / -
AMAZON QUEEN	NC / -
APOCALYPSE	250 / -
BENEATH A STEAL SKY-V	290 / -
BENEFACTORE	249 / -
BLASTAR	260 / -
BODY BLOWS GALACTIC	250 / -
BRIAN THE LION	190 / -
BRUTAL SOCCER	260 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
BUBBA'N STIX	240 / -
CANNON FODDER	240 / 240
CHAOS ENGINE	240 / 240
CRASH DUMNIES	230 / -
DARKMERE	280 / 280
DISPOSIBLE HERO	270 / -
DYNABLASTER	- / 210
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	270 / -
EUROPEAN CHAMPIONS	240 / 240
F1 GRAND PRIX	280 / 280
FURY OF THE FURIES	250 / -
GENESIA	280 / 280
GLOBAL GLADIATORS	240 / -
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HEIMDALL II	239 / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
IMPOSSIBLE MISSION	NC / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INDY CAR RACING	300 / -
INNOCENT	230 / -
ISHAR 2 - VF	- / 229
JURASSIC PARK	240 / -
K240	229 / -
KING QUEST VI - VF	279 / -
KIT VICIOUS	NC / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LEMMINGS 2	199 / 199
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	299 / -
MANCHESTER UNITED	240 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
MORTAL KOMBAT	250 / -
Mr NUTZ	250 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
OVERLORD	NC / -
PERIHELION	190 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
RALLY	270 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	249 / 249
SECOND SAMOURAI	270 / -
SETTLERS	290 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SKIDMARKS	240 / -
SPACE HULK	199 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
STREETFIGHTER 2	179 / 179
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - VF	250 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
TORNADO	290 / -
TOTAL CARNAGE	NC / -
TURRICAN III	240 / -
TWILIGHT 2000	290 / -
UFO	259 / -
WINTER OLYMPIC	250 / -
WORLD CUP SOCCER 94	NC / -
ZOOL 2	240 / -

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - LISTES NON EXHAUSTIVES

3 DO

CONSOLE / NTSC + CRASH 'N BURN	4990
DRAGON'S LAIR	430
JOHN MADDEN FOOT.	369
MONSTER MANOR	369
OUT OF THIS WORLD	429
THE HORDE	440
TOTAL ECLIPSE	479
WING COMMANDER	369

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BANSHEE	219
BODY BLOWS GALACTIC	260
BRIAN THE LION	190
CHAOS ENGINE	270
GUNSHIP 2000	260
HEIMDALL 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	NC
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI - VF	310
Mr NUTZ	260
OVERLORD	NC
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SABRE TEAM	230
SECOND SAMOURAI	250
STAR TREK, 25th ANN.	310
ZOOL 2	250

MACINTOSH

FALCON 3 / MC	380
INCA - VF	390
HARPOON 2	NC
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
LOST IN TIME	360
PINBALL CRYSTAL CALIB	410
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
VICTORY AT SEA	380
CD ROM	
7TH GUEST	490
IRON HELIX	299
LUNICUS	469
MYST	340
SHERLOCK HOLMES 3	379
WRATH OF GODS	419

AMIGA CD 32

CONSOLE + 2 JEUX	2490
CONTROL PAD	190
CARTE FMV	1690
ALIEN BR. SPE.EDIT+QWAK	220
BANSHEE	239
BRUTAL SOCCER	219
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA'N'STIX	220
CANNON FODDER	249
CHAOS ENGINE	260
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS	260
DEEP CORE	220
DISPOSIBLE HERO	230
DRAGONSTONE	NC
ELITE II	240
FIRE & ICE	179
FIRE FORCE	219
FURY OF THE FURIES	230
GENESIS	260
GUNSHIP 2000	230
HEIMDALL 2	NC
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DIVIL	240
LOST VICKING	239
LOTUS TRILOGY	260
MANCHESTER UNITED	219
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	260
PINBALL FANTAISIES	230
PIRATES GOLD	240
PREMIERE	140
PROJECT X + F17	220
SABRE TEAM	230
SENSIBLE SOCCER 92/93	200
SOCCER KID	219
STRIKER	259
ULTIMATE BODY BLOWS	250
URIDIUM II	220
UTOPIA 2	260
ZOOL 2	230
FILMS	
JEUX DE GUERRE	180
LES NUITS FAUVES-VF	180
YA-T-IL UN FLIC POUR SAUVER LE PRESIDENT	180
CONCERTS	
BON JOVI	150
BRYAN ADAMS	150
TINA TURNER	150

PC DISQUETTES

1942 : PACIFIC AIR WAR	330
ACROSS THE RHINE	309
AL QUADIM	330
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350
AMAZON QUEEN	NC
ARENA	340
BATTLEDROME	299
BENEATH A STEEL SKY - VF	320
BLOODNET - VF	299
BREAKLINE	280
BRUTAL SPORTS FOOT	150
CANNON FODDER+TEE-SHIRT	300
CARRIERS AT WAR II	340
CHAOS ENGINE	249
COMMANCHE + DISK 1	360
DAY OF TENTACLE - VF	330
DELTA V	349
DOOM (SHAREWARE)	75
EVASIVE ACTION	280
F14 FLEET DEFENDER	330
FLIGHT SIM. 5 - VF	340
GABRIEL KNIGHT - VF	330
GOAL	290
GREAT NAVALE BATTLE II	339
HARPOON 2	319
HEIMDALL 2	269
HEROS OF THE 357TH	90
HESS	NC
INCA 2 - VF	270
INDY 4 AVENTURE - VF	340
INDY CAR	300
INNOCENT	360
KYRANDIA II(HANDoFFATE) - VF	320
LANDS OF LORE - VF	330
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350
MANCHESTER UNITED	230
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280
MORTAL KOMBAT	220
NCAA BASKET	299
NORD ET SUD - VF	330
O.M. FOOTBALL	259
OVERLORD	329
PACIFIC STRIKE	330
PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
PERFECT GENERAL II	360
PINBALL FANTAISIES	240
POLICE QUEST IV - VF	330
PROJECT NOMAD	219
QUEST FOR GLORY IV - VF	330
RAILROAD TYCOON DELUXE	269
RAVENLOFT - VF	369
ROBINSON REQUIEM - VF	290
SAM & MAX - VF	320
SEA WOLF	349
SETTLERS	349
SHADOW CASTER	310
SIM CITY 2000 - VF	310
SIMON THE SORCERER - VF	330
SPACE HULK	279
SPACE QUEST V - VF	330
SPEAR OF DESTINY	289
STAR TREK II	340
STARLORD - VF	340
SUPER SKI 3	259
T.F.X.	300
TIE-FIGHTER	NC
UFO	330
ULTIMA 8 - SPEECH PACK-VF	160
ULTIMA 8 - VF	350
VICTORY AT SEA	309
VROOM MULTIPLAYER	230
WEREWOLF KA-50	329
X-WING + DISK 1	360

PC CD ROM

AL QUADIM	NC
BATTLES ISLE 2 - VF	NC
BENEATH A STEEL SKY	379
BETRAYAL AT KRONDOR	339
BLOODNET	299
BUZZ ALDRIN	NC
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360
CRITICAL PATH	390
DAEMONSGATE	299
DESERT STRIKE	NC
DRAGONLORE	NC
DRAGONSPHERE	289
GABRIEL KNIGHT - VF	289
GIGA GAMES	189
GREAT NAVAL BATTLES II	299
HAND OF FATE	410
HEIMDALL II	289
HELL CAB	559
IRON HELIX	339
KINGCOMS	NC
LANDS OF LORE - VF	330
LARRY VI - VF	339
LEMMINGS 1 + 2	229
MANCHESTER UNITED	229
MEGARACE	290
MICROCOSM	360
MYST	440
OUT POST	339
PHANTASMAGORIA	339
POLICE QUEST 4 - VF	339
QUANTUM GATE	390
RAVENLOFT	389
REBEL ASSAULT	339
RETURN TO ZORK - VF	329
SABRE TEAM	NC
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SHADOW CASTER	360
STAR TREK 25TH AN.	339
SUBWAR 2050 + SCENARIO	339
SUPER ARCADE GAMES	169
SUPER SKI 3	NC
SUPER STRIKE COMMANDER	329
SYNDICATE PLUS	319
T.F.X.	380
THE HORDE	460
THE LARRY COLLECTION	329
THE SPACE QUEST SAGA	329
THEME PARK	NC
TORNADO	NC
UFO	309
ULTIMA 8+SPEECH - VF	410
UNDER KILLING MOON	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	359
WINTER OLYMPICS	289
WOLFPACK	259
WORLD OF XEEN	330
WRATH OF GODS	419
ZOOL 2	NC
10TH ANNIVERSAIRE : COMPIL 10 JEUX dont Castles Star Trek, Out of this world	290
ADIBOU 6/7ANS - VF	389
BEETHOVEN	489
DINOSAURES	489
CICA FOR WINDOWS	149
COMPLETE WINDOWS SET	169
SOUNDS OF MULTIMEDIA	169
INSTRUMENTS MUSIQUE	489
SPACE & ASTRONOMY	189
ATLAS DU MONDE 4.0 - VF	409

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à découper ou à recopier et expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

NOM ____________________
ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ________ VILLE ________

TELEPHONE ________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

J29

QTES	TITRES	PRIX

FRAIS DE PORT 30 F
(Consoles, cartes sonores et lecteurs CD ROM 60 F)
Expédition colissimo et recommandé

TOTAL A REGLER

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520 — ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 — ☐ PC et COMPATIBLES ☐ CD ROM ☐ VGA ☐ SVGA RAM ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K
☐ MACINTOSH ☐ CD 32 ☐ 3 DO

AEGIS

En reprenant le thème du combat naval, Time Warner se lance àl'assaut de nos CD-ROM. Si l'ensemble manque encore de personnalité, il augure de produits à venir de qualité.











EDITEUR : TIME WARNER
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	11

85%

Après quelques mois de flottement, le marché commence à s'intéresser enfin sérieusement au support CD-ROM. Du coup, de nouveaux éditeurs commencent à se faire les dents sur des produits "simples" souvent bien réalisés, en attendant de travailler sur des projets plus ambitieux. Aegis (rien à voir avec le logiciel d'animation sur ST) est l'un de ceux-ci. Ce simulateur de combats maritimes vous met aux commandes d'un croiseur équipé du matériel le plus sophistiqué qui soit. Pour réaliser ce jeu, l'équipe de Software Sorcery, qui a développé le produit pour le compte de Time Warner, s'est inspirée de combats réels. Les données, pour la plupart fournies par l'armée, garantissent la véracité des combats et des scénarii proposés, tempérés il est vrai par un nationalisme qui ne laisse pas de me faire rire. Bref, si vous vous sentez prêt à être "fier d'être Américain" comme le suggère le produit, voilà probablement l'un des jeux du genre le plus intéressant du moment. Tournant en SVGA ou VGA, Aegis bénéficie d'une présentation et d'un affichage particulièrement soignés. Loin des simulations arcade où les adversaires défilent devant les canons comme dans un jeu de massacre, Aegis est avant tout un produit stratégique, qui nécessite une connaissance parfaite des appareils mis à la disposition du capitaine. Et comme le capitaine, c'est vous, il faudra sacrifier un peu de temps de jeu à la lecture du manuel en anglais, assez touffu. Heureusement, CD oblige, le logiciel dispose d'un manuel intégré. À noter que cette section abrite également un nombre impressionnant de documents qu'il est possible de consulter à tout moment (photos d'archives, plan, rapport sur les différents types d'armement, etc.).

VOIR DU PAYS

Lorsque le jeu commence, on a la possibilité de choisir, outre le niveau de difficulté, le type de combat que l'on va mener : missions d'entraînement, campagnes ou guerres complètes. Des Malouines aux patrouilles pendant la guerre du Golf ou pendant le conflit de l'ex-Yougoslavie, de nombreuses guerres modernes sont ici regroupées. C'est fou ce que les Ricains voyagent ! Outre les systèmes de contre-mesure électronique, le bâ-

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

timent que vous dirigez est équipé de radars et sonars de divers types. À noter l'excellente qualité de l'affichage de ces écrans qui montrent l'écho du radar sur un écran vert plus vrai que nature. Côté armement, on retrouve les Sam, Patriot et missiles courants, sans oublier torpilles et mitrailleuses de pont. Même s'il n'est pas possible de les contrôler directement, le jeu prend en compte tous les engins de votre camp qui évoluent dans les environs : Hawaks (les radars volants), hélicos, sous-marins et autres bateaux. Les écrans de commande, très fins, fourmillent d'options, et comme ils sont nombreux, on ne sait parfois pas trop où donner de la tête. Pendant la partie, des bruits et des voix digitalisés permettent de se plonger dans l'ambiance. Détail amusant, j'ai ainsi retrouvé le même son digit que dans Pacific Strike, lorsque les appareils décollent ("Battle Station, Battle Station..."). En ce qui concerne les fioritures, on peut aussi profiter de films digitalisés qui apparaissent dans certains cas (par exemple lorsqu'on lance un missile Patriot). Généralement, il s'agit de films de l'armée américaine. Outre les écrans correspondant aux différents postes de commandes (machines, radio, radar, armes, etc.), le jeu offre la possibilité de disposer d'une carte stratégique en 3D absolument parfaite. Sur un disque bleu, les vaisseaux amis et ennemis apparaissent en petit. Il est possible de zoomer, de tourner et diverses options permettent d'afficher ou non les côtes, de centrer le plan sur la cible sélectionnée, de switcher d'une cible à l'autre, etc. Bref, voilà un jeu de stratégie naval tout à fait intéressant et, en dépit du "sérieux" de l'affichage, très ludique.

MOULINEX

- ▲ Le graphisme SVGA apporte un confort visuel indéniable.
- ▲ Les sons digitalisés sont sympathiques.
- ▲ Les missions sont variées.
- ▼ L'ensemble est assez austère.
- ▼ L'installation du logiciel est très étrange.

Johnny Walker

RYDER CUP



La Ryder Cup oppose deux équipes de deux ou quatre joueurs. Il s'agit en fait d'une compétition entre Américains et européens. À vous de choisir votre camp. Moins vous utiliserez de coups pour finir le parcours et plus vous marquerez de points, ce qui est assez logique dans un jeu de golf. Dans le cas où vous jouez seul, l'ordinateur peut s'occuper des autres joueurs de la formation. La compétition a lieu sur l'un des quatre parcours prévus, et il demeure possible de sauver la partie à n'importe quel moment. À l'instar de Leader Board, pour ne citer que lui, tous les types de coups sont possibles (pinch, hook, slice, top...) et sont accessibles simplement. Enfin, des bruitages viennent timidement accompagner vos actions. Mais voilà, Ryder Cup souffre d'un gros défaut : la jouabilité. Les réactions de la balle sont inattendues et la direction de tir imprécise. La visée se fait en modifiant l'angle de direction, ce qui est très lent et ne permet pas un ajustement au degré près. Voilà un défaut plutôt gênant. Pour finir, cette adaptation ne tire absolument aucun parti de son support. Pas de présentation bonus, pas de musiques audio. Dommage !

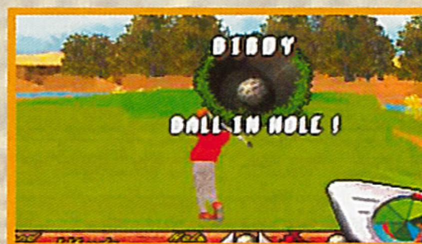
LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : OCEAN
GENRE : SPORT
NOTICE VF : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 4
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	08
MUSIQUE	15
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	13
ADAPTATION	0

75%

DISPO SUR : A1200, PC



Plusieurs effets sont disponibles.

▲ Les règles de la Ryder Cup apportent une dimension nouvelle que n'ont pas les autres jeux de golf.
▲ Une interface ergonomique et jolie.
▲ L'ajout de la force du vent, oubliée dans la version PC.
▼ Un système de visée imprécis.
▼ Les impressionnants mouvements de caméras ont été supprimés. Il aurait été plus intelligent d'en laisser l'initiative au joueur.

cd rom PC

SPACE HULK

Space hulk est un jeu de stratégie adapté du célébrissime jeu de plateau de Games Workshop. L'objectif est ultra simple : vous dirigez un commando de Space Marines parachuté dans un Space Hulk, autrement dit l'épave d'un vaisseau spatial gigantesque, pour détruire les abominables Genestealers, l'un des innombrables cousins d'Alien. Comme dans le film de James Cameron (Alien 2, le retour), vous avez la possibilité de voir ce que vos hommes voient, à travers un système de caméras. Comme Space Hulk ne se déroule qu'en partie en temps réel, vous pouvez émettre vos ordres sur un écran-carte, ordres que vos hommes s'empresseront d'exécuter une fois le mode "pause" enlevé. L'interface de Space Hulk est loin d'être intuitive mais heureusement, on dispose d'un mode tutorial fort bien fait. Les missions sont très nombreuses et très variées, aussi bien au niveau des "décors" que les objectifs. La version CD de Space Hulk bénéficie de voix digitalisées qui, si elles ne sont pas extraordinaires à l'heure actuelle (mais Electronic Arts devrait les refaire pour la version définitive), ont le mérite d'être en français et de renforcer une ambiance déjà bien oppressante. Quant au reste, rien n'a changé par rapport à la version floppy qui, soit dit en passant, était déjà très bien.

CALOR

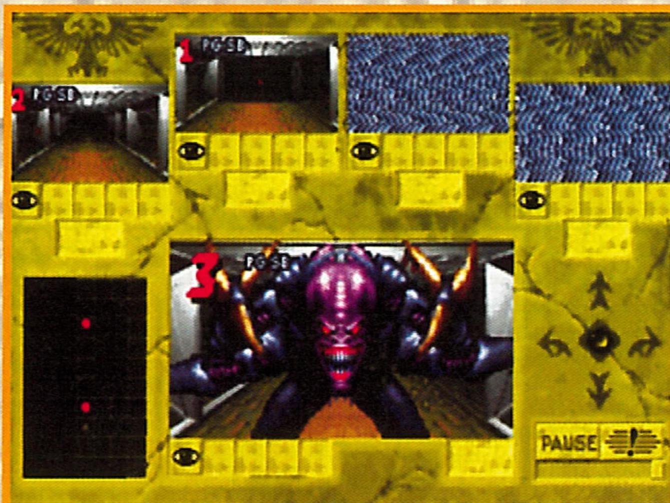
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : STRATEGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	13
ANIMATION	17
ERGONOMIE	14
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	15
ADAPTATION	12

87%

DISPO SUR : PC

▲ Un super jeu de stratégie, passionnant et stressant comme Alien 2, le Retour.
▲ Les voix digits en Français renforcent admirablement l'ambiance.
▼ La prise en main n'est pas évidente.



Space Hulk est un jeu où il faut faire preuve de diplomatie. Les Genestealers (la petite bestiole du milieu) sont en effet très susceptibles. Gentille, la bêbête, gentille....

SUPERSKI III

Participez aux épreuves les plus prestigieuses des J.O. d'hiver. Choisissez le matériel adapté à chaque épreuve, sélectionnez la piste sur laquelle vous allez vous lancer et ...

Accrochez vous à votre fauteuil !
- Grâce à la 3D en temps réel l'écran bascule dans tous les sens,
- Avec le zoom de la camera en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse,
- Et surtout la 3D avec projection de texture rend cette course vertigineuse absolument folle !

Mais attention aux bosses et surtout aux sapins !

Les épreuves les plus palpitantes des J.O. vous attendent et pour chacune d'entre-elle l'animation du skieur a été spécialement conçue :
- La descente
- Le slalom
- Le géant
- Le saut à ski

Mais aussi
- Le surf avec deux épreuves différentes.

Ainsi que le bobsleig sur PC CD-ROM.











"Microïds nous prépare un soft révolutionnaire (...) la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski (...)".
JOYSTICK JAN 94



MICROÏDS

SEWER SHARK

EDITEUR : DIGITAL PICTURES
60%



Si Night Trap de Digital Pictures m'avait littéralement enchanté, cette seconde production m'a laissé sur ma faim. Plongé dans les égouts d'une quelconque mégalopole futuriste, vous devez trouver la sortie tout en butant les sales bestioles qui y vivent. Alors, voilà, ces bébêtes toutes gentilles s'installent dans les égouts en se disant qu'elles y seront peinardes et vous débarquez avec votre sale vaisseau sans la moindre raison valable. Enfin, ça ne me regarde pas. Dans le genre, je préférais quand même Microcosm. À l'instar de ce dernier, les différentes phases du jeu sont interrompues par de petites séquences vidéo pendant lesquelles Ghost, le co-pilote du vaisseau, vous livre quelques conseils. Les deux seules choses qui valent vraiment la peine sont, d'une part, l'intro (de la vidéo plein écran d'une qualité largement au-dessus de la moyenne), et d'autre part l'ambiance. En prime, des bruitages d'enfer et une bande son digne d'un film de science-fiction. Et puis, c'est drôlement bien filmé, genre cinéma et tout et tout. Oh si, j'te jure, sur la vie de ta p'tite sœur ! Dommage que se soit si ennuyeux.
LORD CASQUE NOIR



STRIP POKER





Depuis que je traîne mes guêtres dans le monde de la micro informatique, je peux vous dire que des strip pokers... j'en ai vus un paquet. Si les demoiselles que l'on y trouve sont pour la plupart charmantes, les jeux se ressemblent tous et ne présentent que peu d'intérêt. Je m'étais donc dit qu'une machine comme le CD-I allait enfin pouvoir donner une tout autre dimension au genre. Que nenni. Pauvre de moi. Oh lala ! Moi qui m'attendait à un genre de "Voyeur...", quelle déception. Les digitalisations sont ratées (256 couleurs tout au plus), le doublage des voix rappelle celui de "Santa Barbara" en trois fois moins bien, et les "animations" ne sont constituées que d'une suite d'images fixes. Ce strip poker ne tire aucun parti des seuls avantages qu'apporte le CD-I, en l'occurrence des images de qualité photographique et des petites séquences vidéo. Seule originalité : les femmes peuvent aussi participer en essayant de mettre à poil deux beaux mâles. Bon sang, quel dommage ! Quand je pense à ce qui pouvait être fait... Seule Nadia est à même de redonner quelque vigueur à la... euh... partie. Laissez tomber !



LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : ITERACTIVE PICTURES
50%

HAND OF FATE



Hand of Fate est un excellent jeu d'aventure. Son adaptation sur CD-Rom est classique : on a juste droit à des voix digits comme la plupart des adaptations... Rien n'a changé... On aurait pu s'attendre à une intro plus longue, des scènes intermédiaires supplémentaires, etc. Ben non. Par ailleurs, si l'intro est en français (comme la version floppy), le reste est en anglais. Heureusement, on peut laisser les textes français affichés à l'écran, ce qu'apprécieront les anglophobes. En clair, si vous tenez vraiment aux voix et si vous préférez le CD-Rom (pour éviter la fastidieuse phase d'installation par exemple), allez-y, mais venez pas vous plaindre que Hand of Fate CD n'ait rien d'un "vrai" jeu CD-Rom... CALOR



EDITEUR : VIRGIN
93%
NOTE D'ADAPTATION 05/20

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA CD32

On ne compte plus les adaptations ripoux pour le CD32. Jambala vient rallonger la liste des jeux à éviter. Vous incarnez un petit magicien (qui n'a même pas de nom tellement il a honte), en quête de sept morceaux d'une baguette magique. Le voilà donc qui déambule dans un dédale de couloirs et qui frappe à toute les portes qui se présentent devant lui. L'action se déroule dans une petite fenêtre, les "graphs" sont plus que simplistes et l'animation se résume à un seul scrolling agrémenté d'un sprite de temps à autre. La bande sonore est à l'image du reste : nulle et dépouillée. Bien entendu, le programme ne profite absolument pas des capacités du CD. Il fait dire qu'un copywrite 1989 a de quoi mettre la puce à l'oreille. Ah vraiment, c'est à mourir de rire...

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : FLAIR
30%
NOTE D'ADAPTATION 01/20

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 157

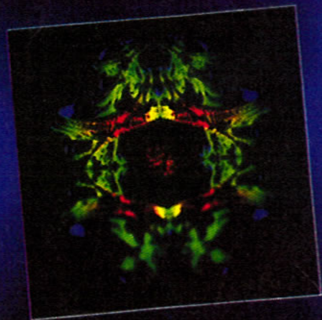
TABLEAU RECAPITULATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEURS	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU ET DISPO SUR
CHUCK ROCK 2	CD32	PLATEFORMES	VF	1		1 CD		JOYPAD					80%	DISPO AMIGA
GUNSHIP 2000	CD32	SIMULATEUR		1		1 CD		JOYPAD/SOURIS					78%	DISPO PC, AMIGA
THE SEVEN GATES OF JAMBALA	CD32	AVENTURE/ACTION	VF	1		1 CD		JOYPAD					30%	DISPO AMIGA, ST
RYDER CUP	CD32	SPORT	VF	1/4		1 CD		JOYPAD					75%	DISPO A500, 1200, PC
SEWER SHARK	3DO	ARCADE	VO	1		1 CD		JOYPAD					60%	DISPO MEGA CD
SUPER SKI 3	PC	SPORT	VF	1/4	10 MO	D4	4 MO	JOYSTICK/SOURIS/CLAVIER	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 DX	486 DX 33	90%	
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	PC CDROM	SPORT	VF	1/2	4 MO	1 CD	640 KO	JOYSTICK/SOURIS/CLAVIER	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 DX 25 LECT SPLE VIT	486 DX 25	85%	DISPO SUR CDI
TORNADO	A 1200	SIMULATEUR	VF	1/2	10 MO	5 DK	2 MO	JOYSTICK/SOURIS/CLAVIER					85%	DISPO A500, PC
TUBULARWORLDS	PC	ARCADE	VF	1/2	2 MO	1 DK	640 KO	JOYSTICK/SOURIS/CLAVIER	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 SX 16	386 DX 33	80%	PREVU SUR ST, FALCON, A1200, MAC
THE SETTLERS	PC	SIMULATION	VO	1/2	2 MO	1 DK	2 MO	CLAVIER/SOURIS	VGA/SVGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 DX 33	486 DX 33	94%	DISPO AMIGA
RAVENLOFT	PC	ROLE	VF	1	15 MO	7V	4 MO	SOURIS/CLAVIER	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 SX 25	386 DX 33	82%	
1942	PC	SIMULATION	VF	1	10 MO	6 DK	4 MO	CLAVIER/JOYSTICK/SOURIS	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	486 DX 33	486 DX2 VLB	94%	
CORRIDOR 7	PC	ACTION	VF	1	2 MO	1 DK	640 KO	CLAVIER/JOYSTICK/SOURIS	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 DX 25	386 DX 33	68%	
ROBINSON REQUIEM	PC	SIMULATION	VF	1	8 MO	3 DK	4 MO	CLAVIER/SOURIS	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 DX 33	486 DX2 VLB	94%	PRÉVU SUR AMIGA, ST, MAC, 3DO, JGUAR
DRAGON'S LAIR	PC CD ROM	ACTION	VF	1		1 CD	4 MO	CLAVIER/JOYSTICK	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 SX 25CD DBLE VIT.	486 DX33 CD DOUBLE VITESSE	79%	
WHO SHOT JOHNNY ROCK	PC CD ROM	ACTION	VO	1		1 CD	4 MO	CLAVIER/JOYSTICK	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 SX 25 CD DBLE VIT.	486 DX 33 CD DOUBLE VITESSE	77%	PRÉVU SUR 3DO
INCREDIBLE MACHINE	3DO	RÉFLEXION	VO											
SIM CITY	PC CD ROM	SIMULATION	VF	1		1 CD	4 MO	SOURIS	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	486 DX 33 CD DBLE VIT.	486 DX VLB	80%	DISPO ST, AMIGA, PC
AEGIS	PC CD ROM	SIMULATION	VO	1		1 CD	4 MO	SOURIS	SVGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	486 DX 33 CD DOUBLE VITESSE	85%	
STRIP POKER	CDI	STRIP POKER	VF	1/4		1 CD							50%	
HANDS OF FATE	PC CD ROM	AVENTURE	VF	1		1 CD	2 MO	SOURIS	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 SX 25 CD SPL VIT.	386 DX 33 CD SPL VIT.	93%	DISPO PC
SPACE HULK	PC CD ROM	STRATEGIE	VF	1		1 CD	2 MO	SOURIS/JOYSTICK	VGA	SB,ADLIB,G.MIDI	386 SX 25 CD SPL VIT.	386 DX 33 CD SPL VIT.	87%	DISPO SUR AMIGA, PC
JAMES POND 3	A1200	PLATES-FORMES		1		3 DK	2MO	JOYSTICK			A1200	A4000	84%	PRÉVU SUR A500 ET CD32
BRIAN THE LION	A1200	PLATES-FORMES	VF	1		3 DK	2MO	JOYSTICK					94%	DISPO SUR A50
PREMIERE	CD32	PLATES-FORMES	VF	1		1CD	2MO	JOYPAD					72%	DISPO SUR A500

Notation des tests : 90%-Exceptionnel • 80%-Trés bien • 70%-Bien • 60%-Pas mal • 50%-Moyen • 40%-Bof • 30%-Mauvais • Moins de 20%-Totalement nul.

le coin des bonnes feuilles

Généralités



IMAGES, DU VIRTUEL
de J.F. Colonna, Editions Addison-Wesley, 130 pages, prix : N.C.
Un très bel ouvrage à conseiller aux amateurs de mathématiques appliquées à l'infographie : ensembles de Mandelbrot, de Julia, dragons..., équations à l'appui. Evidemment, si vous n'aimez pas les fractales, vous êtes mal barré !

LA TECHNOLOGIE MULTIMÉDIA
de P. Boursier et P.A. Taufour, Editions Hermès, 250 pages, prix : 290 F.
Un livre écrit par un universitaire pour des universitaires : on brasse large, très large. Toutes les technologies, les matériels, etc., liés au multimédia sont expliquées à grands renforts de mots techniques, de tableaux de stats, d'équations... Ça fait genre "on s'y connaît, alors que pas du tout". C'est mortel aussi bien pour ceux qui n'y connaissent rien en micro, car ils risquent d'être paumés à vie, que pour ceux qui s'y connaissent, car ils risquent d'être pliés de rire (dans le chapitre "technologies phares du multimédia", on trouve pêle-mêle : CD-I, CDTV, Digital Video, Indeo, MPC, Video for Windows, QuickTime et... Unix !).

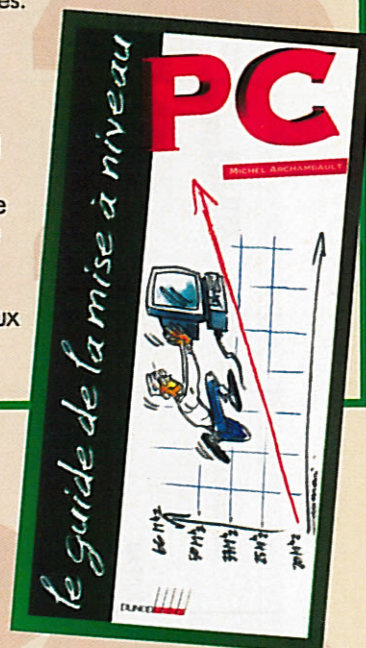


Matériel



LE MICRO ET MS-DOS
de S. Collin, Editions Dunod Tech, 130 pages, prix : N.C.
Encore un livre très illustré qui vous explique de façon didactique le matériel (unité centrale, écran, clavier, souris...) et le système d'exploitation (Ms-Dos 6.0) du PC. Si les débutants y trouveront de quoi se rassasier, les autres resteront quelque peu frustrés.

LE GUIDE DE LA MISE À NIVEAU PC
de M. Archambault, Editions Dunod Tech, 178 pages, prix : 80 F.
Un titre bien peu évocateur pour un guide de l'upgrade PC. En clair, tout ce qu'il faut faire pour bricoler sa bécane, en ajoutant divers périphériques, du CD-Rom à l'Overdrive... Vraiment très très utile et intéressant pour ceux qui butent sur la technique.



Windows



MODE D'EMPLOI WINDOWS 3.1
de W. Bates, Editions Sybex, 285 pages, prix : 49 F.
Un classique avec ce poche réactualisé sur Windows 3.1. Il traite notamment de la cohabitation Windows/Ms-Dos 6.2., des utilitaires Microsoft propres à ce dernier, des différences entre Windows 3.1. et Workgroups... Il n'intéressera véritablement que les débutants.

Logiciels

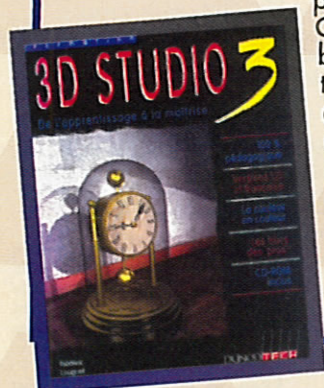


LES LOGICIELS MICRO... COMMENT ÇA TOURNE ?
de R. White, Editions Dunod Tech, 198 pages, prix : N.C.
Un ouvrage sublime, façon encyclopédie, avec de belles illustrations et tout plein de couleurs, expliquant en détail les opérations internes qu'implique l'utilisation des logiciels. Une visite guidée au cœur du système que devrait connaître tout utilisateur de micro.

le coin des bonnes feuilles

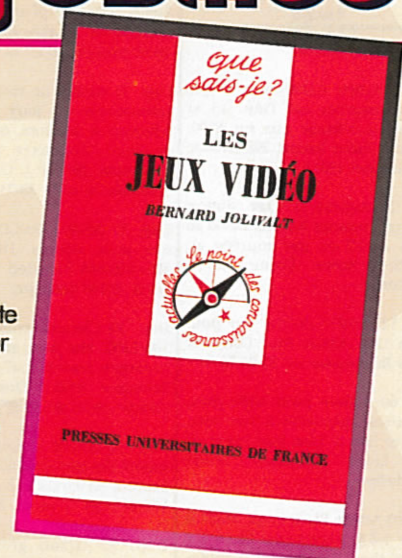
Logiciels

3D STUDIO 3
par Frédéric Louguet, chez Dunod Tech. 610 pages, plus un CD-ROM PC. Prix : N.C.
Cet ouvrage permet de se familiariser avec le logiciel de synthèse d'images d'Autodesk, puisqu'il reprend l'ensemble des commandes principales. Moins complet que le livre de Sibex en 2 volumes, il est cependant livré avec un CD-ROM plus intéressant. Outre de nombreuses animations d'excellente qualité, ce CD comporte un index graphique des textures livrées avec le World Creating Toolkit.



Généralités

LES JEUX VIDÉO
par Bernard Jolivalt, Presses Universitaire de France, 120 pages. Prix : N.C.
S'il n'apporte pas grand chose au spécialiste (d'autant qu'une ou deux inexactitudes se sont glissées dans le texte : le wargame Dune se voit qualifié de jeu d'aventure, par exemple), cet ouvrage a cependant le mérite d'aborder le sujet en terme de marché ou de phénomène sociologique. Idéal pour découvrir le petit, mais lucratif bout de cet iceberg qu'on appelle "informatique de loisirs".





LE SON SUR MICRO-ORDINATEUR
par Elmer, Dunod. 608 pages, 248 francs.
Fort attendu, cet ouvrage permet de faire la lumière sur les capacités sonores des différents ordinateurs. Sont abordés des thèmes généraux (règles d'acoustique, composantes d'un son), ainsi que les logiciels, les normes (Midi) ou encore la programmation. À noter aussi la présence d'une bibliographie exhaustive.

Amiga

Achat

Dép. 13 Achète A1200 et ou disque dur imprimante sur Dép. 13 et achète ou échange jeux sur A500. Contacter Julian Baudet 298 Avenue de Montolivet 13012 Marseille.

Dép. 26 Achète D. Day, Simon Sorcerer. Contacter Armand David au 75 04 20 17 ou par courrier au Quartier Notre Dame 26700 Pierrelatte.

Dép. 52 Achète disque dur pour Amiga 1200. Vends jeux. Contacter Olivier Rundstadler au 25 03 74 61.

Dép. 60 Acheté pour A500 jeux, utilitaires, éducatifs à bas prix, envoyer liste à Tant Jean-Pierre 27 Rue Louis Faussard 60890 Neufchelles.

Dép. 83 Achète Black Crypt, Might & Magic 1,2,3, Abandoned Place 1,2, Eye of the Beholder 1,2, Captive. Contacter Serge au 94 69 96 30.

Amiga

Contact

Dép. 6 Cherche contacts Amiga, PC pour échanges et ventes. Didier Pedreno 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune ou tel au 93 57 16 62.

Dép. 11 Cherche bon codeur sérieux ainsi que musicien sur A1200 pour former groupe et développer des jeux qui tuent... !! Demander Arnaud au 68 45 38 77.

Dép. 17 Cherche contacts sérieux sur Amiga 500 et 600. Ecrire à Jonges Christophe 9 Rue Daniel Daviaud 17360 St Aigulin.

Dép. 18 Cherche contacts 10-12 ans Amiga 500+/600 pour échanges ou prets. Kevin 26 Allée Hauts de Berry 18000 Bourges ou tel au 48 67 04 00.

Dép. 31 Recherche sur Amiga 500, spécialistes en jeux de rôles , reflexion et aventure, échange jeux et docs. Contacter Mr Maume Christophe 28 Rue J. Chaptal 31400 Toulouse ou au 61 20 73 10 à 19 h.

Dép. 33 A500/1200/CD32 échange nbx jeux, démos, DP. Ecrire à Mounissens Siegried 319 Ch. de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 35 Cherche contacts Amiga 500/1200, nbx jeux, envoyer liste à Lecorgne Jean-Luc 17 Avenue de Bretagne 35210 Dompierre du Chemin ou tel au 99 97 97 34.

Dép. 51 A1200 cherche contacts surtout des jeux d'aventure. Regnault Laurent 45 Grande Rue 51190 Le Mesnil/Oger ou tel au 26 57 54 50.

Dép. 57 Grand groupe Amiga cherche bons grapistes. N'hésitez pas à envoyer vos productions à Mic BP 51 54240 JOEUF.

Dép. 59 Vends news, oldies à bas prix, contacts rapides et sérieux. Contacter Laurent Swaenepoel au 20 75 13 15 ou écrire au 1 allée Chateaubriand 59115 Leers.

Dép. 59 Echange ou vends consoles et jeux Néo Géo, SNES, MD, NEC contre matériel Amiga : disque dur, lecteur externe ou CD32. Tel à Martial au 27 74 00 37 de 19 à 20 h 30.

Dép. 59 Programmeur A500 cherche très bon graphiste pour création jeux. Vincent Bouvelle 24 rue Pottier 59770 Marly . Débutants s'abstenir ou tel au 27 42 43 55.

Dép. 61 Cherche contacts sérieux et durables sur A500/600 pour échange de jeux, écrire à Jérôme Delamare 6 Avenue de Tonisvorst 61500 Sées ou tel au 33 28 70 93.

Dép. 62 Echange jeux sur A500, envoyer liste , possède nbx progs. Thomas David 20 Chemin d'aix 62143 Angres.

Dép. 62 Cherche contacts sur A1200/500 pour échange jeux, utilitaires. Robert Frédéric 62 Rue de Quierry 62490 Vitry en Artois.

Dép. 64 Cherche contacts sur A500 pour échange de jeux, démos. Contacter Poeyto Patrice 73 Boulevard de l'Oussère 64000 Pau.

Dép. 67 Cherche cotnacts sérieux et rapides sur A500 (possède nbx jeux). Contacter Carrière Olivier 8 Ruee Principale 67270 Scherlenheim.

Dép. 69 Cherche contacts sérieux pour échange jeux sur Amiga 500. Contacter Gautier Vincent 9 Rue de la Favorité 69005 Lyon ou tel au 72 38 25 42.

Dép. 69 Echange softs sur Amiga 1200/500. Mlle Lagrage Lydie 3 Rue A. Ferraud 69220 Belleville.

Dép. 71 Cherche contact sur A500/600/500+ pour échange de news, possède nbx news mais cherche surtout jeux de foot. Tel au 85 34 97 63 et demander Karim après 18 h.

Dép. 72 Echange original Genesia sur Amiga 500. Roques Frédéric 77 Avenue cordelet 72000 Le Mans ou tel au 43 77 03 31.

Dép. 74 Cherche contacts sur A1200/500 pour échange ou vente à bas prix, envoyer disk pour liste, réponse assurée. Ecrire à Millon david 75 Allée Rabelais 74190 Passy.

Dép. 75 A500+ échange ou vends jeux originaux : Dune 2, Planète Aventure 1 et 2... Tel au 45 79 63 10 à Thierry.

Dép. 75 Echange, vends jeux Amiga, PC, envoyer timbres et liste sur disks à Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris, réponse assurée ou tel au 42 06 37 07.

Dép. 75 Echange, vends nbx jeux sur A500/600/1200 à très bas prix. Contacter Le Coent Eric 7 rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échanges ou vente à bas prix, débutants bienvenus. Ecrire à J.M. Rousseau 28/C Rue des Bluets 75011 Paris.

Dép. 76 Cherche contacts sur A500/600/1200 pour échanges news, oldies et utils, réponses assurées. Contacter Aurélien Marie 45 Avenue Rouget de l'Isle 76610 Le Havre ou tel au 35 47 42 09.

Dép. 77 A1200/500 cherche divers articles, fonts, docs... pour PAO style page stream ou Final Copy II. Envoyer liste à Eluere Eddy 11 Place Louis Jouvet Appt 19 77124 Cregy-Meaux.

Dép. 79 Cherche contact sur A1200, arnaqueurs s'abstenir. Tel au 49 81 07 58 et demander Georges.

Dép. 89 Cherche sur A600, Elite 2 à échanger contre nbx jeux au choix. Contacter Régis au 86 96 37 94 après 18 h 30.

Dép. 91 Le numéro 3 du Fanz Amiga-Mag est sorti, supers tests. Tel au 69 45 22 07 ou Amiga-Mag 4E Rue de Chatillon 91260 Juvisy sur Orge (10 Frs avec Frais de port inclus)

Dép. 97 Cherche contacts sur Amiga 500 à la Réunion, possède The Patrician, Settlers... Tel au 35 15 73.

Amiga

Vente

Dép. 6 Vends A500, extension 512 Ko, péritel, souris, tapis, 2 joys, cable pour 4 joys, livres, revues, boites de rangement, 150 disks (jeux, utils) : 2490 Frs. Contacter Anthony au 93 91 04 57.

Dép. 6 Vends Amiga 500, extension de mémoire, souris, joystick, jeu original "Street Fighter 2", manuel de l'utilisateur, et 50 disks : 1100 Frs. Contacter Pascal au 93 54 56 86.

Dép. 10 Vends A500, extension mémoire, lecteur externe, moniteur 1084S, 2 joys, 50 jeux, 4 démos jouables, boite de rangement, souris pour seulement 3750 Frs. Tel au 25 27 08 95.

Dép. 10 Vends A1200 + 180 disks (news) + 60 disks vierges, joystick, souris, cable stéréo, boite de rangement. Le tout tbe 3100 Frs. Contacter Erwan au 25 39 96 51.

Dép. 12 Vends news A500/1200, joindre timbrée pour liste. Contacter Vidal David 404 Ch. du Coteau des Cazes 12400 Saint-Affrique.

Dép. 13 Vends A1200, HD 60 Mo, Sampler, 100 disks, manette, écran 1085S : 6000 Frs à débattre. Contacter Olivier au 42 96 02 41.

Dép. 13 Vends jeux sur Amiga 1200/500. Contacter Broucke Jimmy 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare Les Oliviers.

Dép. 14 Vends lecteur externe pour Amiga : 400 Frs. Tel au 31 80 79 63 (le soir) demander Jean.

Dép. 19 Vends jeux Amiga 500/1200 prix bas liste sur demande réponse rapide. Ecrire ou tel à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive ou tel au 55 24 40 34.

Dép. 31 Vends jeux A1200/500 à bas prix, échange possible (envoyer liste). Termes Jérôme 3 Allée de la Massane 31770 Colomiers.

Dép. 31 Carte controleur SCSI pour A500 avec boitier sans alim. externe : 800 Frs, jeux : Ishar 2 : 150 Frs, Rom 2.0 pour A500 : 100 Frs. Contacter Gilles au 61 27 87 51.

Dép. 34 Vends A500 1 Mo, lecteur externe, 1083S, 2 joystick, boites de rangement, tout plein de disks : 2800 Frs. Tel au 67 71 84 54 ou 67 64 63 00.

Dép. 37 Vends jeux sur A500/600/1200 et échange démos, slides... débutants bienvenus. Brault Anthony 11 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép. 37 Vends jeu Sim Earth 150 Frs, recherche extension de mémoire A600 pas cher ! Ecrire à Segretain Stéphane 3 Rue Raoul Dufy Bat Fleming Apt 609 37170 Chambray les Tours.

Dép. 42 Vends Amiga 500+ avec 2 Mo, souris, joystick, tapis, 25 jeux, logiciels (Amos, etc...) + DP et démos, docs, Workbench : 1400 Frs. Tel au 77 56 95 058 avec Atari1040 STE : 1800 Frs.

Dép. 42 Vends Pagesetter (original), état neuf, version française : 500 Frs. Contacter Yannick au 77 35 75 87 (répondeur si absent).

Dép. 42 Vends 12 jeux Amiga A500/1200 de 40 à 150 Frs, utilitaires Adebog (250 Frs), Vidi 12 (A1200) 800 Frs. Contacter Xavier au 77 93 14 51.

Dép. 42 Vends 12 jeux Amiga de 40 à 150 Frs, un Vidi 12 à 800 Frs, un lecteur 5 1/4, livres Amiga de 95 à 150 Frs. Ecrire Mottet X. 12 Allée J. Offenbach 42000 St-Etienne ou tel au 77 93 14 51.

Dép. 44 Vends Amiga 500 (2 Mo de Ram), acheté Nov 92, cables, manuels, souris, manette, 20 disks (jeux, utils) : 1400 Frs. Tel au 40 34 70 51 et demander Antoine, sur la région nantaise uniquement.

Dép. 44 Vends Amiga 2000B, 3 Mo, carte Action Replay, émulateur PC, nbx jeux, démos DD 105 Mo SCSI : 7500 Frs, vends moniteur 1083 Stéréo haute résolution : 1600 Frs. Tel à Fred au 40 59 40 73.

Dép. 49 Vends pour Amiga 500 extension 512 Ko avec horloge : 150 Frs, lecteur interne neuf jamais servi : 400 Frs. Tel au 41 95 62 14.

Dép. 50 Vends Amiga 500, souris, jeux, manuels, moniteur 1084S : 900 Frs ou Amiga seul : 500 Frs. Eric Belin Hameau Liot 50840 Le Theil ou au 33 22 28 32.

Dép. 50 Vends A500, Action Replay MK3, 50 disks, souris, joystick pour 2000 Frs seulement. Contacter Vivien Larose La Cour Hebert 50200 Heugueville ou tel au 33 46 72 54.

Dép. 54 Vends A500, extension mémoire 512 Ko, horloge, moniteur couleur 1084S, 2 joysticks, nbx jeux : 150 Frs. Contacter Bertrand au 19 Rue du Mont Saint Jean 54610 Sivry.

Dép. 57 Vends sur A500 news et oldies à bas prix. Contacter Sawczuk Thierry au 87 51 69 81 ou au 42 Rue Emile Zola 57159 Marange-Silvange

Dép. 58 Vends et échange news sur A1200/500. Contacter Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 59 Vends Amiga 500 extension 1 Mo (acheté nov. 91), moniteur 1083S, souris, 50 jeux, utils, boite de rangement, le tout à 1750 Frs. Contacter Yannick au 20 94 43 42 (après 19 h).

Dép. 59 Vends jeux originaux Amiga (Amnios, alcatraz, Ork) 100 Frs l'unité ou 200 Frs le tout et Beneath a Steel Sky 200 Frs. Appeler au 28 21 19 32 après 18 h.

Dép. 59 Vends Amiga 500, moniteur couleur 1083S, lecteur externe et de nbx originaux, le tout 2500 Frs. Tel à Laurent au 20 39 23 01 à partir de 18 h 30.

Dép. 59 Vends originaux Amiga 1200 : DPaint IV, Wordworth, Print Manager, Denis, Oscar, Dune le tout avec manuel 500 Frs. Corrente Fabien au 27 60 04 94.

Dép. 59 Vends jeux à très bas prix sur A500/1200, écrire à Mejdoub Madaci 234 Rue André Boulloche 59279 Loon Plage.

Dép. 62 Vends Amiga 500, 4 joystick neufs, 700 disquettes, nbx magazines, extension, boites de rangement : 2500 Frs. Contacter Miloud Touirat 14 rue de Mascara 62220 Carvin.

Dép. 63 Vends jeux AG : Lost Vikings, Flashback, Shadow of the Beast III, Theatre of Death, Jurassic Park, Chaos Engine, Nicky 2 : 100 Frs et Wing Commander, Campaign : 150 Frs. Tel : 73 97 26 72.

Dép. 68 Vends A500, extension 1 Mo, 3 joysticks, jeux, boite de rangement et meuble : 1800 Frs. Contacter Stéphane au 89 54 08 38 après 18 h 30.

Dép. 72 Vends Amiga 2000 (1 Mo) + 2 lecteurs + nbx disks, vendu 2200 Frs port compris. Demander Frédéric au 43 82 22 72 au Mans.

Dép. 73 Vends jeux sur Amiga news et oldies à bas prix. Contacter Mr Delliaux Dominique Bat le Mont Fauge n°11 73390 Chamoux sur Gelon ou au 79 36 44 85.

Dép. 73 Vends lots de jeux A500/1200 à bas prix (cause vente Amiga) écrire à Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambéry ou tel au 79 85 61 32.

Dép. 73 Vends news et oldies sur Amiga et PC à bas prix. Contacter Mr Delliaux Dominique Bat le Mont Fauge n°11 73390 Chamoux sur Gelon, ou tel 79 36 44 85.

Dép. 75 Vends A500, extension 1 Mo, 2ème lecteur (Blitz, Antivirus), joystick, très nbx jeux, excellent état, le tout pour 2300 Frs. Tel au 43 45 48 39 Aziz.

Dép. 75 Vends A500+ 2 Mo; kickstart 1.3, Drive externe, MK3, CDTV, CD, BJ300, tbe, ensemble ou séparé à un bas prix. Ecrire à Christophe Guez 87 Rue du Fg du Temple 75010 Paris.

Dép. 75 Vends Amiga 1200 (2 Mo), lecteur externe, 1 manette, 3 jeux originaux : 1500 Frs (sous garantie). Contacter Jack au 45 84 59 20.

Dép. 77 Vends ou échange jeux sur A1200/500, vends sur imprimante Philips 1453, 24 aiguilles : 1400 Frs, vends 500+, 1 Mo, MK3 : 2500 Frs. Tel au 64 27 36 54 après 19 h et

demander Sébastien.

Dép. 78 Vends A500 1 Mo, 100 disks, boite, souris, tapis, 2 joys 1500 Frs au 39 73 69 32 Laurent ou A500 1 Mo, 100 disks, boite , 2 joys, moniteur tbe 1800 Frs au 39 74 14 79 Sébastien.

Dép. 78 Vends news pour un Amiga CD32. Tel à Franck au 30 24 74 43.

Dép. 79 Vends jeux entre 50 et 100 Frs : Darmere, Perihelion, Hero Quest 2, Blacksect... Appeler avant 20 h 30 au 49 81 07 58 et demander Georges.

Dép. 83 Vends A500, mémoire étendue, moniteur Stéréo, souris, 3 manettes avec quadrupleur, digitaliseur sonore, 10 surper disks : 2000 Frs seulement. Tel à Thibaud au 94 87 14 36.

Dép. 84 Vends Amiga 500 tbe, de nbx jeux, boites, manettes : 800 Frs. Tel au 90 65 75 34 et demander Christophe après 18 h 30.

Dép. 85 Vends A500 (1 Mo) : 600 Frs, nbx jeux (Dune 2, Flashback) et utils (Amos, FC2) pour 1100 Frs. Contacter Nicolas uniquement le Week-end au 51 62 13 92.

Dép. 91 Vends Amiga 500+, et Atari 520 ST, nbx jeux, joystick etc... Amiga : 1200 Frs, Atari : 790 Frs à débattre. Contacter Jérôme au 64 91 34 27 (répondeur).

Dép. 91 Vends Vidi 12 pour A1200 : 550 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 91 Vends jeux originaux A500/1200 de 100 à 200 Frs : Pinball Fantasies AGA, Indy 4 VF, Jurassic Park AGA, Overdrive. Tel au 64 90 05 09.

Dép. 91 Vends Vidi 12 pour A1200 : 620 Frs. Tel au 60 46 25 06.

Dép. 92 Vends Amiga 500, lecteur 5"1/4, 250 disks, Freeboot, joys en parfait état 1400 Frs ou échange contre CD-Rom Pc DV, CD. Contacter Laurent au 47 80 71 50.

Dép. 92 Vends A500 (1Mo), lecteur externe, moniteur couleur, 2 souris (1 optique), 50 jeux, 2 joysticks, boite de rangement : 2500 Frs. Contacter Stéphane au 42 37 96 48 après 18 h.

Dép. 93 Vends Amiga 2000, montieur avec 5 Mo de Ram, carte 16,7 de couleurs, HD 40 Mo, carte accélératrice 32 bits WB2.0 : 7000 Frs à débattre. Tel au 43 70 90 36 (bureau).

Dép. 93 Vends jeux originaux sur Amiga : Beneath a Steel Sky, Innocent, Dark Seed, Simon the Sorcerer (A1200) 200 Frs le jeu avec notice et boitier. Tel au 43 08 81 84

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga à très bas prix. Yigit Nihat 135 Av. Lenine Bat A3 93380 Pierrefitte ou tel au 48 23 40 47.
Dép. 93 Vends Amiga 1200, DD 80 Mo, lecteur externe, écran 1085S, 1 joy, nbx jeux 3500 Frs. Tel au 43 08 25 98 et demander Fabrice le week-end seulement.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 500/1200. Tel au 43 88 05 27 ou Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny.

Dép. 93 Vends jeux sur tous Amig. Demander liste. Coin Patrick 54 rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 00 44 94.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Caeyman JN 21 Boulevard du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou au 43 03 74 12.

Dép. 93 Vends jeux Amiga, PC, à bas prix, vends 3DO sous garantie : Total Eclipse, Crashn Burn 4000 Frs. Tel au 48 23 36 36 et demander Nihat ou 135 Avenue Lenine A3 93380 Pierrefitte.

Dép. 93 Vends A500 ext 1 Mo, cables, alimentation, moniteur Thomson, boitiers, 3 joys, 1 pad, 2 souris, 1 tapis, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Settlers), revues : 4500 Frs à débattre. Tel au 43 05 95 90.

Dép. 93 Vends A500 +, 80 jeux, boite de rangement, 3 joysticks, souris, le tout comme neuf : 3000 Frs.Tel au 48 40 39 42.

Dép. 94 Vends A1200 60 Mo, sous garantie, écran 1085S, joystick, jeux : Dune II, Jurassic Park : 4500 Frs. Tel au 46 68 75 71.

Dép. 94 Vends A500 ext. 1 Mo, moniteur 1084S, souris, nbx jeux originaux, utilitaires, 1 Link pour relier 2 Amigas : 2700 Frs. Tel au 49 82 35 36.

Dép. 94 Vends A500 1 Mo, écran couleur stéréo 1084S, nbx jeux et utils, 2 joys, 1 souris, le tout tbe : 3000 Frs. Tel à Alexandre au 47 26 03 18.

Dép. 94 Vends A500+, Workbench 2.05 : 1200 Frs + cartouche MK3 + doc VF : 300 Frs. Tel à Nicolas au 48 99 97 99 sur Créteil et environ si possible.

Dép. 95 Vends jeux à bas prix pour Amiga 500/1200. Contacter Franck au 30 54 58 78 ou Franck Viel 118 Avenue Gaston Vermeire appt 131 95340 Persan.

Dép. 95 Vends Amiga 500+ 1 Mo, jeux (Kyrandia..) + nbx démos (Tilt, Gen 4...) , joystick, jeux DP, Amiga School, logiciel de maths 5... 1800 Frs à débattre. Tel au 39 87 42 49 pour en savoir plus.

Dép. 95 Vends A500 + ext 1 Mo, 2ème lecteur, TV Sharp 36 cm, imprimante Star LC10 couleurs, divers. Laurent Mallet 16 Rue des Capucines 95310 St Ouen l'Aumône ou au 34 64 68 69.

Atari

Contact

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utilitaires ou autres, réponse rapide et assurée. Contacter Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir.

Dép. 51 Echange, vends, achète jeux, logiciels (news) sur Atari ST et MAC. Possède nbx news. Contacter Mr Lobster Cidex 15 51160 Germaine et 3615 Joystick Bal : Lobster.

Dép. 75 Echange, vends, achète jeux sur Atari ST, cherche contacts sérieux, débutants sur PC 386. Tytgat Jean-Marc 4 Rue du Congo 75012 Paris ou tel au 43 43 53 58.

Dép. 93 Echange jeux et utilitaires sur 1040 ST, contact sérieux. Mr Le Roux 56 Avenue des Violettes 93370 Montfermeil ou tel au 43 51 07 57.

Dép. 93 Cherche contacts sur STE, nbx jeux, réponse assurée. Tel au 45 02 20 48.

Dép. 94 Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utils et autres, réponse rapide. Contacter Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Atari

Ventes

Dép. 17 Vends Atari 520 STE (dec 92), écran SC 1435, jeux, souris, tapis, joystick, magazines : 3500 Frs à débattre, échange tout ce que vous voulez contre jeux GG, MS, MD à Diet Seb 6 Rue des Cyprés 17200 Royan.

Dép. 24 Vends plus de 40 jeux originaux sur ST à bas prix (à débattre). Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.

Dép. 35 Vends Indiana Jones 100 Frs, Drakken 50 Frs, Megalomania 100 Frs, Ishar 100 Frs, Marble 20 Frs, Last Ninja 2 : 50 Frs. Achète The Manager 100 Frs, Cannon Fro :150 Frs. Gweltaz Le Cocq 12 Rue Louise Labe 35132 Vezin le Coquet.

Dép. 49 Vends jeux sur Atari ST, docs à petits prix. Panchèvre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion.

Dép. 57 Vends anciens jeux originaux, docs pour Atari STF/STE entre 60 et 90 Frs, liste sur demande. Weissend Raphaël 11 Rue Wirig 57200 Bliesbruck.

Dép. 59 Vends Atari 1040 STE, nbx jeux, souris encore garantie : 200 Frs. Tel au 28 20 37 19.

Dép. 62 Vends, échange jeux à très bas prix, réponse assurée. Warret Nicolas 29 Rue du 8 Mai 62143 Angres.

Dép. 72 Vends Hook, Epic, Lure of the Tempress, Compil : Kings of Adventure1 entre 150 et 250 Frs. Demander Evrard Jérôme au 43 27 79 21.

Dép. 73 Vends nbx jeux sur ST : news et autres, prix ridicules, liste gratuite sur demande, réponse rapide et assurée. Girod Aymeric Antoger 73100 Gresy sur Aix.

Dép. 75 Vends Atari STF 1040, nbx magazines et joystick, nbx jeux le tout 1000 Frs. Contacter M. Lam au 43 58 49 02.

Dép. 75 Vends atari 1040 STF, nbx jeux, nbx mags, nbx disks, Freeboot, joystick le tout pour 1500 Frs. Tel à Lam au 43 58 49 02.

Dép. 89 Vends news et oldies sur ST à un prix intéressant. Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 93 Vends Atari 1040 STF, écran couleur SC 1224, jeux et utils : 1500 Frs. Tel au 30 80 76 34.

Dép. 94 Vends 520 STE, moniteur couleur, disks, boite de rangement, 2 joys, souris : 2500 Frs + Synthé Yamaha, raccords Midi : 2500 Frs ou le tout pour 4000 Frs. Contacter Frédéric au 49 30 25 33.

Dép. 94 Vends moniteur couleur SC1435 en parfait état : 1300 Frs, imprimante Citizen 124D (24 aiguilles), rubans neufs, cables : 990 Frs, jeux originaux : 50 Frs. Demander Olivier au 48 73 93 57.
Dép. 95 Vends Atari 1040 STF, 100 jeux, 3 joys, imprimante Canon Bej 10 : 3000 Frs. Mouazan Patrice 4 Rue du Bois Jacques 95600 Eaubonne ou tel au 39 59 34 63.

Dép. 95 Vends lecteur externe 3,5" 720 Ko, ST Replay V8. Contacter François au 39 82 03 76.

Atari

Autres

Dép. 59 Vends jeux Thomson TO8, TO7, MO5 à bas prix. Contacter Mr Etienne 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 77 Vends WSCMKI, UPROM 500 Frs, nbx jeux originaux Epic Age, Pop II, Hoc, Dune, AOP WCII, 2MD Atac, Lol, MMIII etc... Mr Labat Henri 23 Rue de la République 77400 Dampmart ou tel au 60 07 56 42.

Pc

Achat

Dép. 29 Recherche sur PC Eye of the Beholder 1 (le premier uniquement) : 100 Frs maxi. Contacter Yves Le Signor à Commana au 98 78 06 26.

Dép. 52 Achète sur PC 3,5" wargames et jeux de sport, envoyer liste. Hervé Fuchs 1 Rue des François 52100 St Dizier.

Pc

Contacts

Dép. 13 Cherche contacts pour mise en place d'un RTC, France Int., cherche logiciel émulation/communication/compo. pages... Tel après 18 h au 90 42 54 72 et demander Ludovic.

Dép. 27 Graphiste sur PC 386 (très doué) propose ses services pour faire démos ou jeux, gratuitement. Tel au 37 48 48 84 après 19 h et demander Brice.

Dép. 33 Echange jeux, utils sur PC, possède nbx news (Ultima 8, PQ 4, Kyrandia 2...). Brossard Yannick 9 Avenue Michelet Clauouey, 33950 Lege ou tel au 56 60 72 15.

Dép. 34 Un nouveau fanzine est né pour votre PC. World of Games (WS), son prix : 2 timbres. Ecrivez-nous : World of Games (WS) Bertrand Nicolas 28 Rue de la Traversière 34980 St Gely du Fesc.

Dép. 44 Vends ou échange jeux PC, envoyer liste pour contacts sympas. Contacter Lecomte Laurent 23 Rue Francis Leray 44000 Nantes.

Dép. 54 Cherche contacts sur PC, débutants acceptés, envoyer timbre pour réponse. Rossion Franck 207 rue de la Justice 54710 Ludres.

Dép. 59 Contacts sur PC pour échange de jeux et utils. Envoyer liste à Wittek Cédric 2 rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC dans la région du Nord Pas de Calais, envoyer liste à Davion Pierrick 5 Rue de l'Ecole 62120 Mazinghem ou tel au 21 26 20 44 après 18 h.

Dép. 62 Recherche contacts sur PC, possède news. Envoyer liste à Gamelin Philippe 370 Rue Léon Blum 62122 Labeuvrière.

Dép. 63 Recherche contacts sur PC CD-Rom et disks pour échanges utilitaires et jeux. Riganti Stéphane 12 Rue d'Estaing 63100 Clermont Ferrand ou tel au 73 90 06 51 le samedi.

Dép. 73 Echange, vends jeux sur PC 3"1/2, 5'1/4. Ecrire à Hours Etienne 9 Résidence Les Sablons 73230 St Alban Leysse.

Dép. 76 Echange ou vends jeux PC, envoyer liste, réponse assurée. Mr Gosset Laurent 18 rue Dume d'Aplemont 76600 Le Havre ou tel au 35 25 27 35 (après 18 h 30).

Dép. 77 Cherche contacts possède BSP news (et aussi club) sup PC, cherche aussi PC 486 DX 33 ou plus. Ecrire à Lebel Maxim 14 Rue des Pinsons 77360 Vaires sur Marne.

Dép. 78 Cherche contacts sur Pc pour échanger jeux et éducatifs, utils. Michel André 25 rue du Champ Gaillard 78300 Poissy ou tel au 30 74 08 62.

Dép. 78 Echange jeux et utils sur PC, très sérieux, envoyer liste à Hugues Pichereau 24 Petit Plessis 78730 Longvilliers.

Dép. 84 Exceptionnel DP X érotique, demander liste avec enveloppe timbrée à Mr Gervier 20 Cours du Nord 84850 Camaret, cadeau si rapide !!

Dép. 91 Cherche contacts sur PC pour échange softs de toutes sortes et sources TP6, BP7. Contacter Lempereur Serge 53 Rue de Paris 91120 Palaiseau.

Dép. 92 Echange, vends CD-Rom sur PC : Microcosm, Rebel Assault, Inca 2, Megarace contre jeux ou utils CD-Rom . Tel à Sébastien au 47 29 08 42 après 19 h (possède autres CD-Rom).

Dép. 92 Cherche personne pouvant faire de la reconnaissance de caractères pour saisir textes, rémunérée. Peron Grégory 182 B Rue d'Aulnay 92350 Plessis Robinson.

Dép. 95 Cherche contacts PC dans la région du Val d'Oise (Sannois) jeux graphisme et bureautique seront les bienvenus !! Tel au 30 25 25 34 et demander Laurent.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC, envoyer liste à Deventer F. Rue de la Résistance 5 6250 Pont de Loup Belgique.

Pc

Ventes

Dép. 6 Vends jeux : Doom, Indycar, Sim City 2000, F1GP, Privateer, Day of the Tentacle. Tel au 93 09 12 85 ou écrire à Dupont Yann L1E3 Le Mas St Claude 06130 Grasse.

Dép. 6 Vends jeux PC originaux à bas prix : SFII, Day of the Tentacle etc... Tel au 93 70 19 86 ou 93 77 41 09.

Dép. 6 Vends compil "Challenger" : Great Cours, Bomber, ST Car Racer, Super Ski, (sans boite, originaux) 5"1/4 : 70 Frs, Flight Simulator 4 : 150 Frs (5"1/4). Demander Eric au 93 84 49 52.

Dép. 7 Vends ou échange nbx logiciels PC à bas prix. Bernard Bouvier 205 Rue de Prague 07500 Guilherand Granges.

Dép. 10 Vends PC Olivetti, double lecteur 3"1/2, écran CGA, imprimante, joystick, jeux, TT, souris, rangement de disquettes : 3500 Frs. Contacter Julien au 25 40 98 98.

Dép. 14 Vends Vroom 230 Frs, Day of the Tentacle 240 Frs, joypad 200 Frs, joystick Megapad 3 100 Frs, Swap 50 Frs, Crazy Cars 3 100 Frs. Tel : 31 65 16 75 après 19 h.
Dép. 14 Vends Day of the Tentacle 225 Frs, joypad 200 Frs, Crazy Cars 3 150 Frs, joystick MX-430 90 Frs, Swap 70 Frs, achète jeux à prix sympa. Tel au 36 65 16 75 après 19 h.

Dép. 21 Vends CD-Rom originaux PC : World Atlas 3.1 : 200 Frs, Chessmaster 3000 : 200 Frs, Microsoft Stravinsky 300 Frs (avec docs et boitier). Tel au 80 21 34 52 et demander Frédéric.

Dép. 21 Vends jeu Stronghold tbe 160 Frs avec port, Sound Master+ et 2 HP 120 Frs, souris Artec 70 Frs. Tel au 80 64 07 73, achète solution d'Ultima 7 La Porte Noire, selon prix.

Dép. 24 Vends originaux sur PC : Indy Car, King Maker, Rally, Field of Glory, Indy 4, Veil of Darkness, Shadow of the Comet. Tel au 53 54 17 08.

Dép. 29 Vends jeux originaux : Alone in the Dark 2, Ultima Underworld 2, Bargon Attack Waxworks, Indy 4, Sherlock Holmes de 80 à 150 Frs. Tel au 98 85 20 57 après 18 h à Landerneau.

Dép. 31 Vends carte Soundblaster Pro 2, Kit Midi : 500 Frs, cause SB 16, cherche contacts PC, fanz jeux de rôles,

Dép. 35 Vends ou échange Day of the Tentacle contre Leisure Larry VI en VF. Contacter Matthieu Deshoux 21 rue de la Garenne 35520 La Mezière ou tel au 99 69 34 00.

Dép. 38 Vends Atari 1040 STF moniteur couleur, moniteur noir et blanc, souris, joys, logiciels, livres : 2500 Frs. Tel au 74 33 79 51.

Dép. 38 Vends Ultrasound 120 Frs, état neuf avec 1 Mo, vends jeux sur PC. Contacter Ha Cong-Minh 122 Rue Beyle Stendal 38340 Voreppe ou tel au 76 50 06 63.

Dép. 41 Vends Microproc. 486 DX 2 66 : 2000 Frs, divers livres de programmation, cartes control. Ide VLB & Vidéo (Trident SVGA 14 Mo), lecteur 5"1/4 HD. Tel au 54 78 66 11.

Dép. 42 Vends 386 SX 25, carte, moniteur SVGA, Soundblaster 2 Mo Ram, DD 210 Mo : 6000 Frs à débattre. Tel au 77 38 10 89 (en semaine), 73 23 10 89 (week-end) ou Damay Lionel 10 Impasse de la Paix 42000 St Etienne.

Dép. 59 Vends PC CD Rebel Assault, Gabriel Knight, Day of the Tentacle, Indy 4, Subwar 2050, Tornado FO Glory, Prince II, Paris (FS5), Zool de 50 à 250 Frs demander Paul au 20 37 31 51.
Dép. 59 Vends jeux originaux PC : Privateer, Elite 2, Aces Over Europe, B17, Fields of Glory de 150 à 200 Frs port compris. Gora Richard 391 A Rue Morel 59500 Douai ou tel au 27 99 07 92.

Dép. 59 Vends originaux Strike Commander + Speech pack, fields of Glory, Grand Prix Spear of Destiny (250 Frs pièce), Alien Breed (150 Frs), Lost in Time Part 1 & 2 (300 Frs). Tel au 20 03 13 76 à Fabien.

Dép. 60 Vends PC 386 DX 40 avec Copro DD 80 Mo 1 Mo Ram sans écran 2800 Frs (Median Tour), vends jeux originaux Mortal Kombat 150 Frs, Body Blows 150 Frs, Human's 120 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 60 Vends DD 40 Mo, type IDE, tbe : 500 Frs. Tel au 44 51 47 37 à Thomas après 19 h.
Dép. 63 Vends lecteur CD-Rom CR-522B garanti + 1 CD : 7th Guest, 1 jeu peu servi : 800 Frs. Mr Coquelle Lucien 279 Rue Léon Blum 62400 Bethune ou tel au 21 57 75 14.

Dép. 67 Vends Soundblaster Pro 2 Deluxe, encyclopédie CD-Rom, 2 HP garantie 950 Frs, achète ou échange jeux sur PC. Tel au 88 86 67 36.

Dép. 67 Vends PC 386 SX 25, Ram 2 Mo, DD 40 Mo, DOS 6.2, Windows 3.1, carte VGA, lecteur 3"1/2, jeux, souris, carte joystick, joystick, le tout

en the au 88 70 93 22.

Dép. 69 Vends nbx Shareware PC : Gifs tout style, utilitaires, jeux, sons, fontes etc... Demander Ludovic 124 Rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 72 Vends jeux sur PC, vends aussi 486 DX 50, 4 Mo, DD 170 Mo, SBPro SVGA 1 Mo, DOS 6.2, Windows 3.1 etc... cause double emploi. Piron Fred 189 boulevard Petite Vitesse 72200 Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 74 Vends 386 SX 16 3 Mo VGA, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, écran VGA 14", DOS 6.2, Windows 3.1, DD 110 Mo : 3000 Frs. Tel au 50 43 09 55 après 18 h et demander Christophe.

Dép. 75 Vends originaux PC : Ultima 8 VF, Steel Sky VF, UFO, Kyrandia 2 VF, Arena, F14, Litil Divil, Jim Power etc.. 100 Frs le jeu. Tel à Charles au 45 84 59 20.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, 8 Mo de Ram, DD 120 Mo, 1 FD 3"5, 1 carte vidéo ET4000 1 Mo, 1 moniteur 14" SVGA, souris, clavier, carte SB, jeux : 7500 Frs. Contacter Gilles au 42 78 52 06.

Dép. 75 Vends Scanner couleur + carte controleuse + nbx logiciels graphiques : 2000 Frs à débattre. André au 43 27 90 96 ou 5 Rue Vercingetorix 75014 Paris.

Dép. 77 Vends PC 286 16 Mhz, 2 Mo de Ram, DD 40 Mo, carte VGA, écran VGA,, carte son Adlib, jeux, manette : 3200 Frs à débattre. Tel au 64 35 08 81 après 18 h.

Dép. 77 Vends nbx disks vierges HD et DD Verbatim sous emballage : 50 Frs la boite de 10 disks HD, 30 Frs la boite de 10 DD à débattre. Jérôme au 60 04 34 60.

Dép. 77 Vends PC 286 16 Mhz, 2 Mo Ram, DD 40 Mo, écran VGA, souris, manette, lecteur 3"1/2, jeux, carte Adlib : 3200 Frs à débattre. Tel au 64 35 08 81 après 18 h.

Dép. 77 Vends PC 386 DX 33 Eisa 2 disques = 554 Mo, 8 Mo Ram, soundblaster 16 ASP, prodesigners, CD-Rom Mitsumi, écran 17 ", pitch0.28, nbx logiciels : 20000 Frs ou plus cause double emploi. Tel au 60 02 18 18.

Dép. 77 Vends CPU 486 DX 33 démarque Intel 1400 Frs, SB2 300 Frs à débattre. Vends aussi jeux 100 Frs pièce, Inca, Pop2, Amazon Veil of Darkness, Shadow of the Comet (tous originaux). Tel au 60 17 02 57.

Dép. 78 Vends 486 SX 33 4 Mo Ram, montieur SVGA, DD 220 Mo avec Stacker DOS 6, Windows, Norton, Word 6, Photoshop, jeux, manette, carte son SB16, le tout a 1 an et vendu 8750 Frs. Tel au 39 73 84 23.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 33, Ram 4 Mo, mémoire cachée 256 Ko, DD IDE 80 Mo, SVGA 1 Mo, moniteur couleur, Sound Blaster, boitier big Tower, 2 lecteurs, divers : 8000 Frs. Tel au 39 53 15 47.

Dép. 78 Vends PC Commodore XT 10 Mhz, 640 Ko, écran VGA couleur, disque dur 20 Mo, lecteur 3"1/2 720 Ko, carte joystick, MS DOS 5 (valeur 6000 Frs) vendu 4000 Frs à débattre. Tel au 39 74 25 71.

Dép. 78 Vends 486 DX 33,12 Mo, DD 240, SB 16 ASP, CD-Rom Sony, SVGA NI, SVGA 1 Mo, filtre écran, 3D Studio, Photoshop, le tout : 13 300 Frs. Tel au 30 87 02 12 et demander Marc.

Dép. 78 Vends PC 1640, écran couleur EGA, DD 30 Mo, lecteur 5"1/4, souris, utilitaires (Multiplan 4.2), imprimante matricielle Citizen 1200+ : 1700 Frs. Tel au 30 22 03 83 après 18 h.

Dép. 78 Vends carte son Wave Blaster neuve, jamais servi, sous garantie : 1190 Frs. Contacter Guillaume après 19 h au 30 50 14 57.

Dép. 78 Vends divers jeux originaux, état impeccable, liste et tarif contre enveloppe timbrée à Mr Thomann Philippe 27 Avenue Fernand Lefebvre 78300 Poissy.

Dép. 78 Vends jeux PC : Legacy, Wing Commander 2 + speech pack + Secret Operation 1, XWing, F15 Strike Eagle 3, Eye of the Beholder 2, Heimdall, Dragon's Lair de 100 à 150 Frs. Tel après 18 h au 30 48 09 83.

Dép. 78 Vends PC 1640, écran 16 couleurs, DD 30 Mo, lecteur 5"1/4, souris, utils (Multiplan 4.2), imprimante citizen 1200+ : 1700 Frs. Tel après 18 h au 30 22 03 83.

Dép. 83 Vends jeux originaux sur PC de 50 à 200 Frs : Sam et Max 200 Frs, The Lost Vikings 150 Frs, Roma AD 92 150 Frs, Compil Skyrock 100 Frs, Dragon's Lair 50 Frs. Tel au 94 23 02 47.

Dép. 83 Vends jeux PC 3"1/2 originaux 200 Frs port compris : Alone 2, Dungeon Hack, Innocent Until C., X-Wing, Genesia, UFO, Shadow Caster, Hired Guns etc... tout neuf. Tel au 94 34 16 40.

Dép. 83 Vends jeux PC 3"1/2 : Goblins 3, Alone 2, Genesia, Dungeon Hack, Innocent U.C., Shadow Caster , Ultima 8... 200 Frs port comprix. Tel au 94 34 16 40.

Dép. 83 Vends originaux 3"1/2 PC : Ishar, Might and Magic V, Dark Seed, Magic Pockets. Contacter Laurent au 94 38 72 10.

Dép. 87 Vends PC 486 DX 50, Intel Vesa Local Bus, Memoire cachée 256 Ko, Ram 8 Mo, DD : 170 Mo, écran SVGA, carte vidéo SVGA 1 Mo : 8800 Frs. Appeler Camille Dru au 55 76 75 67 le week-end.

Dép. 88 Vends souris 3 b, drivers : 50 Frs, livres : Bien Débuter sur PC : 80 Frs, Works 2 (win) : 70 Frs. Richardot Pierre 30 Rue Grande Côte 88340 Val d'Ajol ou tel au 29 30 60 05.

Dép. 91 Vends PS2 IBM 386 DX 25 10 Mo de Ram, 180 Mo DD, écran VGA avec au choix DOS 5 ou 6 ou 6.2 et Windows 3.1 : 6000 Frs à débattre. Tel au 64 54 90 55 et demander Simon.,

Dép. 91 Vends carte soundmaker 16 véritable 16 bits, gestion port joystick, CD-Rom, utilitaires Windows : 1000 Frs. Contacter Christophe au 40 25 30 65 de 9 à 17 h 30 en semaine.

Dép. 91 Vends carte mère 486 DX 33 + CPU : 1800 Frs, vends jeux : Syndicate, Indicar, Flashback etc... tel au 69 28 28 74.

Dép. 91 Vends Pro Audio Spectrum 16 + DRV et Prog 500 Frs. Recherche Cubase Audio d'occasion. Contacter Emmanuel au 69 24 48 18.

Dép. 91 Vends Gravis Game Card 200 Frs, Rally VF 300 Frs, Prince of Persia 2 190 Frs, Silent Service 2 + Red Baron + Rail Road + Tycoon + The Perfect General 200 Frs. Tel au 69 40 90 18.

Dép. 92 Vends 386 DX 40, 4 Mo Ram, DD 170 Mo, DOS 6.2, Windows, nbx logiciels et jeux : 6000 Frs. Tel au 47 56 98 46 après 18 h (répondeur si absent).

Dép. 92 Vends jeux PC originaux : Subwar 2050, 3D Construction Kit T2, Indy Car Racing, Privateer, Stunt Isl., Space Hulk etc... 100 à 200 Frs. Demander Philippe au 47 32 06 44.

Dép. 92 Vends, échange nbx jeux sur PC : Beneath a Steel Sky, Sam et Max, Doom, Litil Divil... prix à débattre. Contacter Vincent au 43 50 70 83.

Dép. 93 Vends IBM PS/1 486 DX 33, 4 Mo, DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, SB Pro, filtre écran, jeux, logiciels, imp. Star LC 10 couleur : 1000 Frs. Tel au 48 40 15 32 (Régis).

Dép. 93 Vends pour PC : Kyrandia 2 VF, Pagan VF, Seawolf, demander liste à Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 51 99 60.

Dép. 93 Vends jeux PC 3"1/2 : King's Quest 6 VF 150 Frs, Day of the Tentacle VF 150 Frs, Street Fighter 2 60 Frs. Tel au 43 30 77 49.

Dép. 93 Vends jeux PC à 150 Frs, Starlord, Syndicate, XWing + datas, Space Hulk, Bat 2. Tel à Alexandre au 43 08 87 85.

Dép. 93 Vends 486 DX 33 UESA 8 Mo de Ram, disque dur 540 Mo, SSCI, CD-Rom Double vitesse, Soundblaster, prog carte cirrus : 12000 Frs à débattre. Tel à Guy Bonnet au 43 63 12 85.

Dép. 94 Vends PC IBM PS1, 386 SX 16 Mhz, couleur 170 Mo DD, lecteur HD 3"1/2, nbx log. (Windows, Winword, Excel..), prise minitel : 4800 Frs. Tel à Marc au 48 76 17 28.

Dép. 95 Vends jeux originaux Shadow Caster 150 Frs, Srike Commander, TFX, Ultima 8 à moitié. Tel au 39 90 10 11 et demander Walter.

Dép. 95 Vends 386 DX 33, 2 Mo, lecteur 3"1/2, disque dur, écran monochrome ou VGA couleur : 3400 Frs. Mr Rodriguez 12 Rue Cécile Duperc 95870 Bezons ou tel au 34 11 37 47 ou 34 11 96 06.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

51

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint–Rubrique vacances
Henri LEGOY
Coordination technique
Philippe Abitbol
Correcteur-réviseur
Simone Audissou

Rédaction

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Calor, Lord Casque Noir, Pinky, 150
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), «150» (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Corinne Bismuth, Djima Merah, Marc Grassiano, Michel Desangles, Jean-Jacques Dupuis
Secrétariat
Laurence Geuffroy
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Tél. : 44 89 44 89
Vente
EDIVENTE
Numéro vert : 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur
Mic Dax
Animateur
Alain

Photogravure
SLJ
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE

Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

Illustration de couverture
Jeu "1942: the Pacific air war", © Microprose 1994
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.

Abonnements Belgique voir page 160
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

ECOUTEZ RTL
CHAQUE SAMEDI À 18H35

VIDEO GAME news

avec Billie et Christophe Nicolas

◆ L'actualité de la semaine ◆
● Tous les trucs ●
▲ Les nouveautés en avant-première ▲
■ Les tests de jeux ■

RTL

joystick

FREQUENCE RTL en FM

NORMANDIE
Alençon : 105.1
Caen : 105.0
Le Havre : 104.3
Rouen : 104.5
BRETAGNE
Brest : 104.3
Lorient : 104.3
Quimper : 104.3
Rennes : 104.3
Saint-Malo : 101.6
Vannes : 104.3
PAYS DE LOIRE
Angers : 104.3
Cholet : 104.3
La Baule : 104.3
Le Mans : 104.3
Nantes : 104.3
Sables d'olonne : 104.3
saint-Nazaire : 104.3
Saumur : 104.3
CENTRE
Blois : 103.6
Châteauroux : 104.1
Orléans : 104.3
St Amand Montrond : 104.3
Tours : 104.0
POITOU CHARENTES
Angoulême : 106.2
Chatellerault : 101.3
La Rochelle : 104.3
Niort : 106.0
Parthenay : 99.8
Poitiers : 104.3
Royan : 104.9
Saintes : 105.9
AUVERGNE LIMOUSIN
Aurillac : 104.5
Brive : 100 .5
Clermont-Ferrand : 104.3
Guéret : 101.5
Le Puy : 102.3
Limoges : 104.3
Montluçon : 104.1
Moulins : 103.0
Tulle : 106.4
Vichy : 92.9
AQUITAINE
Arcachon : 103.1
Bayonne : 105.1
Bergerac : 103.8
Biarritz : 105.1
Bordeaux : 105.1
SDax : 102.8
pau : 106.3
Orthez : 105.1
MIDI-PYRÉNÉES
Albi : 101.7
Auch : 97.3
Castres : 98.8
Lourdes : 102.9
Montauban : 102.6
Rodez : 101.5
Tarbes : 102.9
Toulouse : 103.9

PARIS : 104.3

NORD-PAS-DE-CALAIS PICARDIE
Abbeville : 104.1
Amiens : 104.3
Arras : 106.3
Avesne/Helpe : 103.3
Beauvais : 93.0
Cambrai : 92.1
Chateau-Thierry : 104.2
Compiègne : 104.5
Hirson : 98.5
Lille : 93.0
Peronne : 104.3
Roubais : 93.0
Soisson : 104.3
Tourcoing : 93.0
Valenciennes : 95.5
CHAMPAGNE - ARDENNES
Chalo sur Marne : 93.1
Charleville : 103.4
Chaumont : 101.2
Epernay : 93.4
Reims : 104.4
Saint-Dizier : 103.9
Sedan : 100.4
Troyes : 104.2
Vitry le François : 94.6
Alsace - Lorraine
Lunéville : 105.1
metz : 104.8
Nancy : 105.1
Pont à Mousson : 105.1
Strasbourg : 105.7
Toul : 105.1
BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ
Belfort : 103.2
Besançon : 104.0
Dijon : 104.2
Le Creusot : 105.7
Nevers : 102.3
Sens : 105.7
RHONE - ALPES
Chambéry : 97.0
Grenoble : 97.4
Lyon : 105.0
Saint-Etienne : 105.1
PROVENCE-ALPES COTE D'AZUR
Aix-en-Provence : 101.4
Briançon : 106.9
Cannes : 97.4
Embrun : 97.7
Gap : 102.7
Marseille : 101.4
Nice : 97.4
Toulon : 100.4
LANGUEDOC-ROUSSILLON
Carcassone : 102.6
Montpellier : 106.8
CORSE
Ajaccio : 106.0
Bastia : 90.8